

DIVERSAS MANIFESTACIONES LÚDICAS EN EL APROVECHAMIENTO DEL
TIEMPO LIBRE

FLORALBA MUÑOZ REYES
LOURDES MUÑOZ REYES
MARELBY PINZÓN IBÁÑEZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
LA MESA, CUNDINAMARCA
2015

DIVERSAS MANIFESTACIONES LÚDICAS EN EL APROVECHAMIENTO DEL
TIEMPO LIBRE

FLORALBA MUÑOZ REYES
LOURDES MUÑOZ REYES
MARELBY PINZÓN IBÁÑEZ

Trabajo de Investigación para optar al título de especialista en pedagogía de la
lúdica

Asesor
JORGE ADOLFO NIETO DÍAZ
MSc. Orientación y Asesoría Educativa

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
LA MESA, CUNDINAMARCA
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Las directivas de la Fundación
Universitaria Los Libertadores, los jurados
calificadores y el cuerpo docente no son
responsables por los criterios e ideas
expuestas en el presente documento.
Estos corresponden únicamente a los
autores

Dedicamos este trabajo a Dios que nos ha dado la vida y fortaleza para terminar este proyecto de lúdica; a nuestros padres e hijos por estar ahí cuando más los necesitamos en el logro de esta meta.

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

Dios, que nos dio la oportunidad de vivir y de regalarnos experiencias tan maravillosas. A nuestros padres, hijos y familiares por su apoyo incondicional para lograr este fin. A nuestro asesor de Investigación Jorge Adolfo Nieto Díaz quien estuvo pendiente de que hiciéramos las cosas lo mejor posible.

Nuestros tutores y estudiantes de la I.E D El Triunfo sede José Antonio Galán por ayudarnos y apoyarnos sin condiciones; a los padres de familia que nos colaboraron en la realización de este gran proyecto.

Todas aquellas personas que de algún modo se sienten identificadas con el logro de este proyecto lúdico.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	14
1. PROBLEMA	15
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.3 ANTECEDENTES	15
1.3.1 Antecedentes empíricos	15
1.3.2 Antecedentes bibliográficos	16
2. JUSTIFICACIÓN	17
3. OBJETIVOS	18
3.1 OBJETIVO GENERAL	18
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
4. MARCO REFERENCIAL	19
4.1 MARCO CONTEXTUAL	19
4.2 MARCO TEÓRICO	20
4.2.1 Manifestaciones lúdicas	20
4.2.2 Aspectos generales de lúdica	32
4.2.3 Aspectos generales de pedagogía	32
4.3 MARCO LEGAL	34
5. DISEÑO METODOLÓGICO	36
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN	36
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	39
5.3 INSTRUMENTOS	39
5.4 DIAGNÓSTICO	44
5.5 VARIABLES E HIPÓTESIS DE TRABAJO	62
6. PROPUESTA	64
6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA	64
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	64
6.3 JUSTIFICACIÓN	64
6.4 OBJETIVOS	65
6.4.1 Objetivo general	65
6.4.2 Objetivos específicos	65
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	65
6.5.1 Resultados y análisis de la aplicación de los talleres	65
6.5.2 Validación de las hipótesis de trabajo	96

6.5.3 Diagrama de Gantt	97
6.6 PERSONAS RESPONSABLES	97
6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA	98
6.8 RECURSOS	98
6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	99
6.10 INDICADORES DE LOGRO	100
7. CONCLUSIONES	101
8. BIBLIOGRAFÍA	102
9. ANEXO FOTOGRÁFICO	104

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfica 1. Concepto que los docentes tienen acerca del lo que es el tiempo libre.	45
Gráfica 2. Opinión de los docentes sobre el porqué los estudiantes no hacen nada en su tiempo libre.	46
Gráfica 3. Opinión de los docentes como padre de familia sobre las actividades lúdicas que practican con sus hijos.	47
Gráfica 4. Opinión de los docentes sobre cómo se recrearía si fuera un estudiante actual.	48
Gráfica 5. Opinión de los docentes sobre las actividades lúdicas que ha realizado con sus compañeros.	49
Gráfica 6. Actividad lúdica que prefieren los niños en su tiempo libre.	51
Gráfica 7. A los niños les agrada estar más tiempo en la calle o en el parque que en su casa.	52
Gráfica 8. Actividades que realizan los niños con sus compañeros de su entorno.	53
Gráfica 9. Actividades que les gustaría hacer a los niños en un Proyecto lúdico.	54
Gráfica 10. Personajes que les gustaría representar a los niños en una obra de teatro.	56
Gráfica 11. Concepto que tienen los padres de familia sobre lo que es el tiempo libre.	57
Gráfica 12. Opinión de los padres sobre lo que hacen los niños cuando no están en la Institución.	58
Gráfica 13. Opinión de los padres de familia sobre con quien dejan a sus hijos en las tardes y fines de semana.	59
Gráfica 14. Opinión de los padres de familia acerca de la forma como le gustaría que sus hijos se recrearan.	60

Gráfica 15. Opinión de los padres de familia acerca de las actividades lúdicas que participaría con sus hijos.	61
Gráfica 16. La importancia de la danza.	69
Gráfica 17. Reacción de los niños frente al personaje principal en una obra de Teatro.	74
Gráfica 18. Preferencias sobre actividades deportivas.	79
Gráfica 19. Gusto por las técnicas de pintura.	84
Gráfica 20. Juegos tradicionales que ayudarían a unir más las familias.	89
Gráfica 21. Creación de objetos con material reciclable.	94

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Resultados de la pregunta 1.	44
Tabla 2. Resultados de la pregunta 2.	46
Tabla 3. Resultados de la pregunta 3.	47
Tabla 4. Resultados de la pregunta 4.	48
Tabla 5. Resultados de la pregunta 5.	49
Tabla 6. Resultados de la pregunta 1.	50
Tabla 7. Resultados de la pregunta 2.	52
Tabla 8. Resultados de la pregunta 3.	53
Tabla 9. Resultados de la pregunta 4.	54
Tabla 10. Resultados de la pregunta 5.	55
Tabla 11. Resultados de la pregunta 1.	57
Tabla 12. Resultados de la pregunta 2.	58
Tabla 13. Resultados de la pregunta 3.	59
Tabla 14. Resultados de la pregunta 4.	60
Tabla 15. Resultados de la pregunta 5.	61
Tabla 16. Resultados de la pregunta 1.	68
Tabla 17. Resultados de la pregunta 2.	74
Tabla 18. Resultados de la pregunta 3.	79
Tabla 19. Resultados de la pregunta 4.	83
Tabla 20. Resultados de la pregunta 5.	89
Tabla 21. Resultados de la pregunta 6.	94

GLOSARIO

ACTITUD: formas estables de comportarse frente a determinados objetos o campos de la realidad. La actitud es una forma permanente de reaccionar frente algo.

AUTONOMIA: presupuesto y exigencia de la ética capacidad para ser y para actuar como sujeto responsable y libre.

CAPACIDAD: habilidad, potencialidad, fuerza o talento poseído por algo o alguien para obrar o para recibir.

CRONOGRAMA: es un concepto que se utiliza en varios países latinoamericanos para mencionar a un calendario de trabajo o de actividades.

ENCUESTA: averiguación o sondeo. Acopio de datos obtenidos mediante consulta a un cierto número de personas.

HIPOTESIS: proposición no demostrada que se admite para orientar las investigaciones y experimentos.

INDIVIDUO: hombre o mujer tomados como unidad de la especie humana.

LÚDICA: es toda forma de acción que representa un sentido de juego y espiritualidad apoyada en la ficción o fantasía.

METODOLOGIA: estudio del método que se siguen en una investigación, un conocimiento o una interpretación.

OBSERVACION: acto de darse cuenta de los objetos por medio de los sentidos y de interpretarlos por medio de conceptos.

PRACTICA: actividad humana orientada a modificar y transformar la naturaleza y la sociedad.

PROCESO: serie de acciones intencionales que tienden hacia la producción de algo.

PROPUESTA: idea que se expone con un determinado fin. Consulta de un asunto que se presenta a la persona, junta o cuerpo que debe aprobarlo o desestimarlos.

VALORES: objetos y fenómenos capaces de satisfacer cualquier tipo de necesidades del hombre o de la sociedad, y que sirve a sus intereses o fines.

RESUMEN

Teniendo en cuenta que los estudiantes de la I.E.D El Triunfo no tenían en que ocupar su tiempo libre, nos vimos en la necesidad de realizar un proyecto lúdico para que ellos participaran de varias actividades lúdico-recreativas y así aprovecharán los espacios que se les brindó.

Con el apoyo de los padres de familia de los niños, el profesor de educación física, el Rector y el Coordinador de la Institución realizamos seis talleres lúdico-recreativos logrando la socialización, el rescate de algunos valores, el trabajo en grupo y la participación activa de ellos, obteniendo así nuestros objetivos propuestos.

Palabras claves: escuela, juego, convivencia, encuesta, taller.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto surge como requisito de grado a la especialización de Pedagogía de la lúdica. Se realizó en la Institución Educativa Departamental El Triunfo, Sede Rural José Antonio Galán del Municipio de El Colegio (Cundinamarca), desarrollando actividades lúdico-recreativas y talleres dirigidos a los estudiantes de los grados segundo y cuarto de Básica Primaria, ya que los niños se la pasan en la calle, en el parque, o en la casa porque sus padres trabajan y no tienen con quien dejarlos.

Con este proyecto se busca, además de la formación de grupos artísticos, impulsar al educando hacia el rescate de valores artísticos, culturales y actitudinales que permitan el aprovechamiento de los espacios físicos que posee la institución y la utilización del tiempo libre de los educandos, alejándolos de vicios que atentan contra su desarrollo físico y psicológico.

Se hace necesario que el estudiante cultive y muestre sus aptitudes. Una forma de hacerlo es a través de la elaboración y ejecución de este proyecto; pues es aquí donde estudiantes y docentes encuentran la oportunidad de generar un cambio de actitud, preparándose en la creación de hábitos de responsabilidad, honestidad y espíritu de superación a través de una serie de actividades dirigidas.

El tema del aprovechamiento del tiempo libre ha tomado gran importancia en los últimos años como un fenómeno de la sociedad moderna que ha llegado hasta las instituciones educativas para atender el tiempo después de la jornada escolar, para satisfacer intereses de los estudiantes y brindar espacios a sus potencialidades y como preparación de las nuevas generaciones para que adquieran hábitos sociales para su vida adulta, como exigencia que está en la sociedad a la cual la escuela debe responder.

Los criterios y procedimientos para el aprovechamiento del tiempo libre, se forman en la escuela y se experimentan en actividades lúdico-recreativas, pero se extienden a la vida del estudiante y la comunidad generando un espacio de autonomía para la organización estudiantil, juvenil, comunitaria que compromete a toda la Institución. No sustituye la clase de Educación Física y es una de las alternativas de formación del estudiante en aspectos lúdicos y en el diseño de proyectos pedagógicos.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la comunidad de El Triunfo se observa que algunos de los estudiantes de la sede “JOSÉ ANTONIO GALÁN” se la pasan en la calle, en el parque, en la casa porque sus padres trabajan y no tienen con quien dejarlos, nos vemos en la necesidad de elaborar un proyecto lúdico. Al observar los estudiantes en el parque se ha evidenciado que ellos pueden pasar 5 o 6 horas simplemente hablando y expuestos a cualquier peligro.

Teniendo en cuenta que en nuestra Institución Departamental El Triunfo, sede José Antonio Galán de la Inspección El Triunfo, del municipio de El Colegio, los niños y niñas no tienen en que ocupar su tiempo libre, implementaremos un Proyecto Lúdico para que ellos tengan la posibilidad de aprovechar estos espacios que les vamos a ofrecer donde tendrán una serie de actividades como danzas, teatro, juegos tradicionales, pintura, artes plásticas y deportes.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo a través de la lúdica se les puede brindar a nuestros estudiantes espacios para un buen aprovechamiento del tiempo libre?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes empíricos

El programa Educativo sobre recreación como medio para estimular el desarrollo socio-afectivo de los niños menores de 7 años de la comunidad del barrio Santísima Trinidad del municipio de Curumaní. Universidad Santo Tomas de Aquino – 2000, Los resultados fueron satisfactorios y aplicables dentro y fuera del barrio, teniendo en cuenta como primer objetivo el mejoramiento y unión en el seno familiar. Después de realizado el programa se pudo distinguir tres niveles actitudinales diferente en relación con los demás con uno mismo y con el entorno. En relación con los demás: fomento de la actitud de ayuda y cooperación entre los compañeros, preocupación por el mejoramiento de las actividades físicas propias y ajenas. En relación con uno mismo aceptación del propio nivel de ejecución y admisión de la práctica continuada y sistemática como único medio para mejorar personalmente la valoración del esfuerzo personal e interés por el mejoramiento del rendimiento.

El programa de recreación infantil Dirigida y teatro. Liderado por Eduardo Lineros (Q.E.P.D) en los años 2001 y 2002. En la casa de la Cultura José Concepción Machado de Curumaní, se logra a través de las artes escénicas y del cuerpo, el

fomento y promoción de habilidades descubriendo en los niños la capacidad para producir e imitar, se comprobó que eran interesantes estas actividades por que el aprendizaje llega de forma eficaz por medio de la observación directa. Dichas actividades se realizaban al aire libre procurando que incidieran en el desarrollo cardiovascular.

Recreación dirigida como: Vacaciones recreativas, en algunas Instituciones recreos Lúdicos. Màryury Salazar Leyva, Casa de la cultura de Curumaní, Institución Educativa Ernestina Pantoja, Institución Parroquial año 2001-2004. Los resultados obtenidos con esta experiencia fueron muy significativos, los niños compartieron con personas de diferentes centros educativos, establecieron lazos de amistad, se fomento el valor de la sinceridad, la tolerancia y el respeto. Rondas y juegos Tradicionales. Carlos Maldonado, en la casa de la cultura de Curumaní, 1999. Se rescataron tradiciones y costumbres perdidas especialmente con los juegos de salón, donde el niño tiene la oportunidad de expresar todos sus sentimientos y transportarse al mundo de la imaginación.

1.3.2 Antecedentes bibliográficos

La primera investigación realizada por Julio Enrique Arbeláez Pinto, en el año 2002, titulada Espacio lúdico se refiere a una construcción social y comunitaria con la cual la investigadora llegó a las siguientes conclusiones: Es una propuesta que pretende revolucionar lúdicamente la escuela y la calle, los ámbitos se proyectarían de los imaginarios de la vida en sociedad y de la ciudad". El espacio lúdico es en lo esencial; el ámbito de la expresión, de la confrontación y de la producción cultural esto es, artístico, científico y político diversas formas de expresión de los intereses y concepciones de la existencia tanto material como espiritual del hombre.

Una segunda investigación es la de Pedro Fullea Bandera, en el año 2003, quien realizó una investigación sobre lúdica por el desarrollo humano Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos, en la cual concluye: Todo comienza por la necesidad. Como categoría filosófica, ella surge de la esencia, de la naturaleza interna de todo fenómeno en desarrollo, cual condición universal de la existencia.

Pedro José Rivas con el Proyecto pedagógico comunitario en torno a la enseñanza de la matemática a través del teatro, el cual concluye que, la representación de una obra es parte del currículo escolar. Sin embargo son muy pocos los docentes que enfrentan esta difícil tarea, por múltiples razones: Falta de conocimientos sobre el teatro, carencia de recursos en los planteles como por ejemplo espacio físico adecuado, poca motivación por parte de los estudiantes y la comunidad etc.

2. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto lúdico nos interesa porque con él se busca impulsar a los niños y niñas hacia el rescate de valores artísticos, culturales y actitudinales que permitan el aprovechamiento de los espacios, alejándolos de la calle y de vicios que atenten contra su desarrollo físico y psicológico.

Como docentes nos vemos en la necesidad de realizar este proyecto, donde el estudiante encuentre la oportunidad de generar un cambio de actitud preparándose en la creación de hábitos de responsabilidad, honestidad y espíritu de superación a través de una serie de actividades dirigidas como danza, teatro, juegos tradicionales, pintura, artes plásticas y deporte.

La implementación de este proyecto lúdico en nuestra Institución es una alternativa de convivencia social y mejoramiento del rendimiento académico porque permite a los estudiantes eliminar la apatía que les produce la monotonía en las aulas de clase, permitiéndoles disfrutar de una tarde amena y recreativa que los beneficie en su crecimiento personal y desarrollo integral.

Nuestro proyecto le debe interesar a la sociedad porque con él se plantean una serie de actividades lúdico-recreativas para que los niños y niñas de nuestra Institución aprovechen al máximo el tiempo libre y que en el futuro sean personas útiles a la sociedad.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Propiciar actividades lúdico-recreativas que promuevan entre la comunidad estudiantil, relaciones interpersonales, de fraternidad, satisfacción de necesidades, aprendizajes, desarrollo de conductas, acciones motrices y verbales.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Establecer las diferentes capacidades que se puedan desarrollar en una persona a partir de la práctica de la danza.
- ✓ Llevar a cabo el proceso de creación y puesta en escena de una obra de teatro.
- ✓ Participar en actividades físicas, deportivas y recreativas en forma individual y colectiva utilizando positivamente el tiempo libre, para contribuir al desarrollo social.
- ✓ Conocer la pintura como forma de adquisición de conocimiento y cultura, evidenciando así una manera de sana recreación.
- ✓ Disfrutar del juego en relación con los demás, valorando el juego para el empleo del tiempo libre.
- ✓ Hacer al estudiante consciente de sus posibilidades expresivas; desarrollar en él, el deseo y la capacidad de crear; realizar una primera aproximación a la cultura artística.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

Este trabajo es presentado para ser utilizado en la Institución Educativa José Antonio Galán del Triunfo con los estudiantes de los grados segundo y cuarto, quienes serán los principales usuarios del aplicativo junto con las docentes, cada uno desde su propio rol. El principal recurso es el humano, a partir de este se dará uso al aplicativo que se sugiere en el presente trabajo con las herramientas que lo hacen posible.

Para la contextualización del entorno Institucional se tiene en cuenta que sus objetivos propenden por crear condiciones favorables para el desarrollo personal y la mejor formación intelectual, moral de sus estudiantes con el fin de contribuir a su formación desde unas competencias ciudadanas dadas a partir de la solución de situaciones que puedan afectar la participación y la democracia desde su propio entorno, aportando al desarrollo de una sociedad más justa, a través de la articulación de la educación con el trabajo, mediante el desarrollo de competencias básicas, científicas, artísticas, ciudadanas, laborales y productivas. El fomento del espíritu científico, la creatividad y la apropiación crítica de la tecnología son fundamentos para lograr estos objetivos.

Los principios educativos institucionales comprenden las reglas fundamentales que dan el cimiento, la vida y la confiabilidad a la Institución y a su comunidad educativa, de ahí que su enfoque es humanístico, dinámico e innovador, el cual abarca todos los sectores de la educación: formal, no formal e informal.

La Institución Educativa José Antonio Galán, se encuentra ubicada en la Inspección del Triunfo, municipio de El Colegio departamento de Cundinamarca, distante 70 kilómetros de la capital de la República



Fuente: <http://www.monografias.com/trabajos72/municipio-mesa-cundinamarca-colombia/imagen003.jpg>

La Mesa de Juan Díaz está localizada al suroccidente del departamento de Cundinamarca, distante 69 kilómetros de la capital de la república por una excelente carretera pavimentada, considerada como una de las vías más hermosas y mejor conservadas del país. El municipio está atravesado por los ríos Bogotá y Apulo, en los cuales se encuentran los puentes de El Colegio, San Javier, San Roque y San Joaquín sobre el segundo.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Manifestaciones lúdicas

El juego ha sido considerado por antropólogos, psicólogos y biólogos como la primera actividad del hombre. La actividad lúdica y el largo periodo de infancia, características de nuestra especie, plantean labores muy intensas en su desarrollo.

Guillermo Zúñiga en su ponencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean.

De acuerdo con lo anterior Guillermo Zúñiga propone repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados. Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente¹.

El invento lúdico, tan eficazmente adherido a nuestra biología expresa rasgos prominentes en la historia natural de las actividades cognitivas. El juego además de cumplir la función biológica, es también un fenómeno cultural en la medida en que ningún análisis biológico explica la intensidad del fanatismo, del gusto y del placer propio y absoluto que se le pone al juego.

Una de las teorías del juego nos muestra como este puede ampliar la esfera del yo, o también poner en relación los sentimientos contenidos y reprimidos, e igualmente compensar los sentimientos de inferioridad. Es así pues que el juego desempeña múltiples funciones psíquicas cuando es lleno de satisfacción y nace de la riqueza interior. “La recreación es una forma activa que utilizan los niños para reflejar la vida de las personas que lo rodean” (Traviata y otros). A través del juego se desarrollan las capacidades intelectuales y morales del niño y del joven, y se crean hábitos de sociabilidad, colectivismo, amor y respeto por la naturaleza.

Patridge considera que “la escuela es la única Institución que acoge a los niños y jóvenes de un país y por lo tanto en ella deben instruir todas las manifestaciones del juego orientándolos hacia un proceso educativo de manera que el niño y el joven aprenda a conocerse a sí mismo y a los demás y a identificarse con su propia descendencia cultural.”

Para Makarenko el juego “tiene un valor social como factor de desarrollo creativo, artístico y científico.” La recreación como cualquier otra acción humana a menudo conlleva consciente o inconscientemente a la búsqueda de un beneficio posterior a la realización de la actividad recreativa. Ese beneficio solo puede ser la mayor

¹ ZUÑIGA BENAVIDES, Guillermo. La pedagogía lúdica: una opción para comprender.

integración del yo de la comunidad recreada, puesto que la acción recreativa hace reales los propios valores².

Según Makarenko, el arte es una de las manifestaciones más elevadas de la actividad humana, como elemento esencial en el desarrollo y evolución del hombre mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos sonoros, plásticos o lingüísticos.

Se ha demostrado científicamente que el estudio de las bellas artes, desde edad temprana, cultiva en el ser humano una sensibilidad que lo lleva a desarrollar una ética muy sólida en su vida adulta.

No exagero cuando afirmo que si dentro de los planes de estudios, desde los centros de estimulación hasta la universidad, se incorporan materias relacionadas a las bellas artes, formaremos personas con una sensibilidad de dogmas y con un amplio criterio.

La música, por ejemplo, nos permite la concentración. A través de escuchar música nuestra mente navega y logramos profundizar en nuestra interioridad, también despierta el sentido del oído y esto nos hace más perceptivos; y cuando la escuchamos en forma melódica nuestro sentido del ritmo se agudiza.

La literatura desarrolla nuestro pensamiento, el lenguaje se vuelve amplio y florido, logramos transmitir nuestras ideas con suma claridad, ya que a través de la lectura nuestro vocabulario se hace más extenso. El dibujo, la pintura o la construcción, constituyen un proceso complejo en el que el niño reúne diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En el proceso de seleccionar, interpretar y reafirmar esos elementos, el niño nos da algo más que un dibujo o una escultura; nos proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, cómo siente y cómo ve.

El teatro, pensado como proceso de aprendizaje y no como resultado, permite desarrollar la creatividad individual y grupal, estimula la integración en conjunto a través del juego dramático desarrollando el vínculo y la confianza personal.

La danza promueve el trabajo en equipo y la consecuente toma de conciencia para la asimilación de valores como la solidaridad, el respeto por la diversidad, la tolerancia, la cooperación y la valoración de la propia identidad.

Es importante aclarar que no se pretende hacer artistas a todos los alumnos, unos serán apreciadores y otros ejecutantes, es decir no todos los melómanos saben tocar un instrumento, pero si aprecian la música, los coleccionistas de arte no

² MAKARENKO Antón. Juego, trabajo y educación de hábitos culturales.

saben pintar, pero conocen de pintura, no es necesario escribir un libro para gozar del placer de la lectura.

Importancia del arte.

- ✓ Enseña a los niños a ser más tolerantes y abiertos.
- ✓ Permite que los niños se expresen en forma creativa.
- ✓ Promueve el trabajo individual y colectivo, aumenta la confianza en sí mismo y mejora el rendimiento académico en general³.

“La palabra danza significa “anhelo de vivir”, o sea, un sentimiento humano una necesidad de índole espiritual y emotiva que se expresa en la acción corporal”

La danza es también forma de expresión, que ha de ser valorada en su justo medio, socialmente favorece la autoestima personal, el reconocimiento propio de uno mismo, cuando puede desenvolverse al menos correctamente en la vida a través del baile, siendo a la vez, un importante medio de comunicación social.

Cualidades esenciales de la danza han de ser la espontaneidad, la utilización de todos los sentidos (fundamentalmente el tacto y el oído) y la sensación de gozo.

La danza abarca:

1. El movimiento expresivo y la música: formas básicas.
2. La danza como forma organizada de movimiento.
3. Tipos de danzas⁴.

Características generales que pueden definir la danza son:

- ✓ “Danzar es un placer y casi una necesidad”.
- ✓ “Danzar es una tradición profunda y universal”.
- ✓ “Danzar es una expresión individual y colectiva”.
- ✓ “Danzar supone una educación de los ritmos naturales”.
- ✓ “Danzar exige una educación de la atención”.
- ✓ “Danzar implica una organización espacial correcta”.
- ✓ “Danzar exige una educación del oído”.
- ✓ “Danzar es uno de los aspectos de la educación estética”.

Tiempo libre es el periodo de tiempo disponible para que una persona realice actividades de carácter voluntario, cuya realización reportan una satisfacción y que no están relacionadas con obligaciones laborales y/o formativas.

³ Universal, periódico. Artículo: La importancia del arte en la Educación. Agosto 10 de 2012.

⁴ HASELBACH, Bárbara, Música y danza para el niño.

El concepto de tiempo libre está formado por dos términos procedentes del latín: *tempus* y *líber*.

Tiempo libre y recreación

Los conceptos de tiempo libre y recreación están relacionados entre sí. En este sentido, la recreación se puede entender como el disfrute, diversión o entretenimiento que produce en una persona la realización de una actividad.

Las actividades recreativas son propias del tiempo libre, un periodo en que la persona puede llevar a cabo tareas de interés personal y que le reportan una satisfacción derivada de una motivación intrínseca.

Aprovechamiento del tiempo libre

La idea de “aprovechamiento del tiempo libre” tiene distintas concepciones. En general se entiende que es el empleo productivo o la utilización útil y práctica del periodo de tiempo libre de una persona.

Sin embargo, se puede aprovechar el tiempo libre desarrollando actividades que una persona no puede realizar durante el tiempo de trabajo, estudio o de descanso, sacando un rendimiento de ese periodo. De este modo no siempre se trata de hacer tareas con un fin específico relacionado con lo que comúnmente se entiende como productividad o funcionalidad como tareas domésticas.

El tiempo libre se puede aprovechar, por lo tanto, realizando multitud de tareas, entre las que se incluyen actividades lúdicas⁵.

El tiempo libre es la forma de existencia de los fenómenos materiales fundamentales de la sociedad que resulta una condición necesaria para el desarrollo, el cambio consecuente de las formaciones socio - económicas como proceso histórico natural. Dicha determinación suficientemente amplia acentúa solamente la esencia de las variaciones sociales localizadas en el tiempo, el tiempo social puede ser incluido en cualquier Ciencia Social concreta.

En el enfoque conceptual del tiempo libre podemos delimitar dos grandes campos de interpretación y desarrollo teórico - metodológico: el burgués y el marxista. Las concepciones teórico-metodológicas sobre tiempo libre se han desarrollado incontinentemente entre estas dos corrientes, existiendo una tradición cognoscitiva que brinda un cuerpo conceptual e instrumental común, y tendencias divergentes en la dinámica del conocimiento científico. Son comunes gran parte de los métodos y técnicas de obtención de la información, son comunes un conjunto

⁵ FRANCH Joaquín. La intervención en el tiempo libre.

de conclusiones o regularidades del comportamiento de la población en escala particular o específica, así como muchos procedimientos de acción, enfoques especializados, principalmente. Pero son divergentes los fundamentos generales, los objetivos finales reguladores de la actividad final y los modelos normativos de la práctica social que se rigen sobre los mismos.

No obstante, es posible encontrar una zona de coincidencia o intersección en uno de los aspectos más importantes: el relativo a la definición del concepto central (o del núcleo conceptual central). El concepto de tiempo libre ha sido definido, en sus aspectos o notas distintivas, a partir de un proceso lógico que, aunque enmarcado en presupuestos filosóficos y sociales esencialmente diferentes, muestra una convergencia sobre la cual pueden surgir esfuerzos comunes que consigan sobre bases actuales de las sociedades en que vivimos, y en muchos casos aunque sea a escala local, aplicar modelos de actuación que conlleven el proceso de desarrollo humano en las condiciones de una creciente calidad de vida⁶.

El deporte es toda aquella actividad física, organizada o no, para mantener o mejorar la forma física y proporcionar entretenimiento a los participantes. También en el mundo hay algunas actividades, que no son físico, y conocidas como deporte mental (por ejemplo ajedrez). Los jugadores de ajedrez son considerados muy inteligentes, por que el entrenamiento mental aumenta la inteligencia.

El deporte es una importante fuente de entretenimiento para los no participantes, con atracciones y actividades, atrayendo grandes multitudes a los estadios, y llegar a un público más amplio a través de las retransmisiones deportivas.

Según los historiadores y arqueólogos, hay artefactos y estructuras que indican, que aproximadamente hace 4000 años (2000 a.C.) en China habían ocurrido las *primeras actividades deportivas conocidas*.

El deporte se rige generalmente por un conjunto de normas o costumbres.

El deporte constituye una actividad importante en todas las edades. En la infancia y en la adolescencia contribuye al desarrollo del cuerpo, genera el sentido de la disciplina y también la camaradería⁷.

Características básicas del deporte en la escuela.

Para que el deporte contribuya a la formación integral del niño/a debe tener una serie de características que iremos señalando a lo largo del apartado. A continuación trataremos opiniones al respecto de algunos autores.

⁶ GARROTE, Jesús. La importancia del ocio y el tiempo libre. 2014.

⁷ PINTOR TORRES, D. Objetivos y contenidos de la formación deportiva. 1989.

Siguiendo a Pintor, (1989), desde el prisma de la formación, el deporte hay que considerarlo desde dos puntos de vista: uno, como contenido de la Educación Física que ayuda, junto con el resto de áreas de la educación, a la formación integral de la persona. Otro, como *"entidad que debe ser objeto de enseñanza y aprendizaje por sí misma; de ser en sí y por su propia esencia un objeto de logro"*. Estos dos puntos de vista interactúan según este autor. También nos dice que para que la formación deportiva esté bien orientada en la escuela, debe ser considerada no como un proceso destinado a la consecución de máximos rendimientos deportivos, sino como el comienzo temprano de una formación planteada para un futuro rendimiento máximo.

Por otro lado, siguiendo a Ruiz (2001), considera que cualquier tratamiento pedagógico del deporte dentro del currículum de Educación Física, debe tener correlación con el trabajo realizado extraescolarmente. Esta consideración deberíamos tenerla muy en cuenta y unir los nexos entre el deporte en la escuela y el deporte en la edad escolar dirigiendo siempre esa unión hacia modelos formativos y educativos para la enseñanza del deporte.

Fraile (1997) nos propone que para que el deporte sea educativo el modelo competitivo del mismo no nos puede servir. Ello no supone renunciar a la competición, pero sí enfocarla de forma diferente, aprovechando los valores educativos de la misma. Este autor propone una serie de principios básicos para la enseñanza del deporte en la escuela:

- ✓ Sus objetivos y metas deben ser coincidentes y complementarios de la Educación Física escolar.
- ✓ Se deberá adaptar a la disponibilidad motriz de los participantes.
- ✓ Las actividades planteadas favorecerán la autonomía del alumno, en cuanto deben suponer un medio para su formación integral.
- ✓ Buscará la mejora de las capacidades perceptivo-motrices que sirvan de base para un posterior aprendizaje deportivo, técnico y táctico.
- ✓ Se debe evitar la especialización, a través de un modelo multideportivo en el que tengan cabida numerosas modalidades.
- ✓ Se deben potenciar la cooperación y la participación, por encima de la competición y la búsqueda de resultados.
- ✓ Buscar la implicación de todos los agentes sociales que intervienen en el proceso deportivo educativo⁸.

El concepto de habilidad motriz básica considera una serie de acciones motrices que aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar.

⁸ FRAILE Aranda, A. (1997). Reflexiones sobre la presencia del deporte en la escuela. Revista de Educación Física 64.5-10.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son que son comunes a todos los individuos permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos.

Se consideran habilidades motrices básicas los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio.

Todos ellos son aspectos a ser desarrollados entre los 6 y los 12 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo en el niño de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno de su esquema corporal.

A través de su progresiva adquisición, la cual dependerá de la maduración del sistema nervioso central y del ambiente social, el niño podrá moverse en el mundo adecuadamente en la interacción con otras personas y los objetos⁹.

Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

También, podemos decir que son actividades lúdicas que, en un momento determinado son practicados por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población.

Características de los juegos tradicionales:

- ✓ Facilitan los aprendizajes propios de una región.
- ✓ Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinativas.
- ✓ Favorecen la descarga de tensiones y energías.
- ✓ Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- ✓ Son un elemento de integración social.
- ✓ Favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas.
- ✓ Estimulan la imaginación y la creatividad
- ✓ Mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla.

Son actividades susceptibles de interdisciplinariedad.

- ✓ Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.
- ✓ Contribuyen a la adquisición de las competencias básicas¹⁰.

⁹ RUIZ, Juan, F y otros. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos. Gymnos. Madrid. 2001

Expresión teatral:

En el campo de la didáctica del teatro en la educación, la expresión junto a la comunicación constituyen la finalidad y el contenido básico. Ambos son la esencia de cualquier taller basado en la creatividad expresiva como los talleres de dramatización, danza, plástica y música. Las tres dimensiones de la expresión según Tomás Motos (2003) son la espontaneidad, el dominio del lenguaje y la cultura.

Expresión gráfica:

El dibujo es una forma de expresión gráfica, plasmando imágenes, una de las modalidades de las artes visuales. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico, significa tanto el arte de enseñar a dibujar, como delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace. universal, utilizado por la humanidad para transmitir sus ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, su cultura.

Expresión pictórica:

La pintura artística es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias aglutinantes orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo. La práctica de el arte de pintar, consiste en aplicar, en una superficie determinada —una hoja de papel, un lienzo, un muro, una madera, un recorte de tejido, etc.— una técnica determinada, para obtener una composición de formas, colores, texturas, dibujo, etc. dando lugar a una obra de arte según unos principios estéticos.

Expresión de Modelado:

Se llama escultura al arte de modelar el barro, tallar en piedra, madera u otros materiales. Es una de las Bellas Artes en la cual el escultor se expresa creando volúmenes y conformando espacios. En la escultura se incluyen todas las artes de talla y cincel, junto con las de fundición y moldeado. Dentro de la escultura, el uso de diferentes combinaciones de materiales y medios ha originado un nuevo repertorio artístico, en un sentido genérico, se entiende por escultura la obra artística plástica realizada por el escultor¹¹.

Las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño constituyen el conjunto de acciones formativas que capacitan para el desempeño cualificado de las diversas profesiones relacionadas con el Diseño, las Artes Aplicadas y los Oficios

¹⁰ MORENO BAÑOL, Gustavo Adolfo. Juego tradicional colombiano.

¹¹ DE BENITO, Carolina. La importancia del arte.

Artísticos en sus diversas modalidades. Su valor añadido es la formación práctica especializada, no solo para dar respuesta al sector productivo, sino también para la preservación y renovación de las manifestaciones artísticas, como medio de expresión y producción cultural para la conservación del patrimonio artístico y cultural.

Estas enseñanzas tienen como finalidad proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación profesional de los profesionales de este sector. Con ellas se puede obtener una titulación que facilita la incorporación al mercado laboral en las mejores condiciones posibles.

Las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño se organizan en ciclos formativos de Grado Medio y Grado Superior, agrupadas en 14 familias profesionales y en torno a 90 ciclos formativos, constituyendo una formación muy atractiva con un buen porcentaje de inserción laboral.

Las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño están en contacto con los sectores económicos relacionados, respondiendo a sus necesidades y afianzando el espíritu emprendedor para el desempeño de actividades e iniciativas empresariales., así mismo facilitan la movilidad internacional del estudiante y fomentan la formación a lo largo de la vida¹².

Son características de las artes plásticas: la objetividad y la extensión.

La Figura:

De acuerdo con nuestro campo visual, todos los objetos que nos rodean tienen forma. Cuando el artista crea una forma, pone en juego muchas facultades, como: el sentido, la infusión, la imaginación...Siendo el fondo una perspectiva.

Imagen:

Suele llamarse imagen al conjunto de las representaciones que tenemos de las cosas.

Proporción:

Es una relación de medidas armónicas entre las partes componentes de un todo, tanto como la distancia armoniosa entre parte y parte.

Punto:

Se considera que el punto es el principal generador de la forma e indica un lugar en el espacio.

Plano:

¹² LEYVA BAILON, Patricia. Las artes plásticas en la Educación.

"Como plano básico se entiende la superficie material que va a recibir el contenido de la obra.

Movimiento:

El movimiento puede ser continuo, con dirección establecida, lineal o giratoria. La forma del movimiento puede ser simple o compleja, cuando por ejemplo, varios elementos realizan igual movimiento con igual ritmo, o cuando dos o más grupos realizan distintos movimiento organizados con ritmos distintos entre sí y no.

Boceto: Es el ensayo que hace un artista antes de realizar su obra plástica.

Tono: escala de valores Color integrado en todas sus dimensiones. Predominio de un solo color (monocromático), por predominio de un color al cual los otros tienden a asemejarse por mezcla (tonalidad rojiza, azulada, etc.), tanto como por su oposición (contraste), o por su temperatura (tonalidad cálida o fría). Puede darse también en valores de grises. Entre las expresiones artísticas están:

Expresión sonora

La expresión sonora (lenguaje sonoro) es aquel sistema de comunicación específico. Contiene 4 elementos: palabra (voz): música; ruidos y silencios.

Expresión corporal

La expresión corporal o lenguaje del cuerpo es una de las formas básicas para la comunicación humana. Que ya que muchas personas lo utilizan para el aprendizaje. Como materia educativa la Expresión Corporal se refiere al movimiento con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad. Su objeto de estudio es la corporalidad comunicativa en la relación: ser en movimiento en un tiempo, un espacio y con una energía determinados. Las estrategias para su aprendizaje se basan en el juego, la imitación, la experimentación y la flexión. Y estos procesos son los que se ponen en juego para el desarrollo de la creatividad expresiva aplicada a cualquiera de los lenguajes.

Expresión teatral:

En el campo de la didáctica del teatro en la educación, la expresión junto a la comunicación constituyen la finalidad y el contenido básico. Ambos son la esencia de cualquier taller basado en la creatividad expresiva como los talleres de dramatización, danza, plástica y música. Las tres dimensiones de la expresión según Tomás Motos (2003) son la espontaneidad, el dominio del lenguaje y la cultura.

Expresión gráfica:

El dibujo es una forma de expresión gráfica, plasmando imágenes, una de las modalidades de las artes visuales. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico, significa tanto el arte de enseñar a dibujar, como delineación, figura o imagen

ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace. universal, utilizado por la humanidad para transmitir sus ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, su cultura.

Expresión pictórica

La pintura artística es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias aglutinantes orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo. La práctica de el arte de pintar, consiste en aplicar, en una superficie determinada —una hoja de papel, un lienzo, un muro, una madera, un recorte de tejido, etc.— una técnica determinada, para obtener una composición de formas, colores, texturas, dibujo, etc. dando lugar a una obra de arte según unos principios estéticos.

Expresión de Modelado:

Se llama escultura al arte de modelar el barro, tallar en piedra, madera u otros materiales. Es una de las Bellas Artes en la cual el escultor se expresa creando volúmenes y conformando espacios. En la escultura se incluyen todas las artes de talla y cincel, junto con las de fundición y moldeado. Dentro de la escultura, el uso de diferentes combinaciones de materiales y medios ha originado un nuevo repertorio artístico, en un sentido genérico, se entiende por escultura la obra artística plástica realizada por el escultor¹³.

EL GÉNERO TEATRAL

El término “teatro” (drama) se utiliza para designar aquellas obras literarias concebidas para representar ante un público una acción que varios personajes (encarnados por los actores) llevan a cabo mediante el diálogo.

En una obra teatral es preciso diferenciar dos realidades:

- ✓ El teatro como texto literario, creado y escrito por un dramaturgo y dirigido a un público en general.
- ✓ El teatro como espectáculo, como representación, es decir, como ejecución escénica llevada a cabo por un director (que adapta a sus inquietudes estéticas el texto del autor) con la finalidad de que sea captado por un público concreto que asiste a la representación: el espectador.

A diferencia de otras formas literarias, en el discurso dramático no hay intermediarios (“yo lírico”, “narrador”) entre el espectador y el desarrollo de la acción teatral¹⁴.

¹³ VENEGAS, Alicia. Las artes plásticas en la Educación Artística y Estética Infantil. Paidós Iberica, 2002.

¹⁴ SORMANI, Nora Lía. El teatro para niños. Homo Sapiens Ediciones, 2014.

Características del Teatro:

- *Características del género dramático
- *Acción
- *Personajes
- *Tensión dramática
- *Tiempo
- *Diálogo
- *Acotación
- *Elementos caracterizadores
- *Breve historia del teatro

4.2.2 Aspectos generales de la lúdica

La lúdica es una dimensión que busca el hombre a través de la práctica del juego, la música, la recreación, la danza, el teatro y demás manifestaciones producto de su interioridad alcance su desarrollo integral mediante el goce y el placer de haber actuado consciente y libremente de acuerdo a unos códigos éticos que le permitan respetar y reconocer al otro como su interlocutor con iguales potencialidades y oportunidades.

La lúdica es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte.

Como se puede apreciar, el juego es una actividad lúdica inherente a las características del niño quien a muy temprana edad manifiesta en todas sus relaciones interpersonales; el juego se constituye en el instrumento fundamental para el fortalecimiento de las diferentes capacidades infantiles, porque hace feliz a los niños, los invita a desarrollar su curiosidad, a descubrir, a crear y recrear situaciones reales y de su cotidianidad, estableciendo relaciones con su entorno y con las personas con quienes interactúa.

4.2.3 Aspectos generales de la pedagogía

La Pedagogía es la ciencia de la educación. La Pedagogía es el método para la enseñanza. La Pedagogía se encuadra dentro de las Ciencias Sociales y las Humanidades y se relaciona con otras ciencias como la Psicología, la Sociología y la Antropología. De un modo genérico, el objetivo de la Pedagogía es planificar, analizar, desarrollar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje. Pretende mejorar la realidad educativa en diferentes ámbitos: familiar, escolar, social y laboral.

Un modelo pedagógico es un patrón conceptual a través del cual se esquematizan las partes y los elementos de un programa de estudios. Estos modelos varían de acuerdo al periodo histórico, ya que su vigencia y utilidad depende del contexto social.

Al conocer un modelo pedagógico, el docente puede aprender cómo elaborar y operar un plan de estudios, teniendo en cuenta los elementos que serán determinantes en la planeación didáctica. Por eso, se considera que el mayor conocimiento del modelo educativo por parte del maestro generará mejores resultados en el aula.

Dentro de los modelos pedagógicos están: el tradicional, el romántico, el conductista, el desarrollista, el socialista, el socio crítico y el cognoscitivo, dentro de este, se encuentra ubicado el constructivismo y el aprendizaje significativo.

El modelo pedagógico que trabaja la Institución I.E.D. El Triunfo es el **SOCIO CRÍTICO**.

Este modelo se comienza a implementar a partir del 2015 toda vez que se carecía de un modelo estructurado, teniendo como base la experiencia pedagógica y después de analizar otros modelos, se optó por este, toda vez que hay un avance en la relación e interacción de la comunidad educativa y apoyándonos en las competencias.

“La educación se desarrolla por la interacción social del sujeto”

Este modelo destaca el papel del contexto histórico, social, cultural, económico, familiar, escolar; en el proceso educativo y el aprendizaje en particular. Este modelo pedagógico postula una concepción histórica del conocimiento y no absoluta, ponderándose los valores de razón, libertad y humanidad. El docente es un facilitador, un estimulador de experiencias vitales y el estudiante desarrolla su personalidad y sus capacidades cognitivas en torno a las necesidades sociales para una colectividad en consideración del hacer científico.

El modelo pedagógico socio critico, es un modelo, el cual busca transformar el estilo de aprendizaje en los estudiantes, ya que el aprendizaje de este modelo se basa en las experiencias y reflexiones el cual va dirigido, a hacer que los estudiantes, generen una conciencia crítica, y reflexiva, para que de esta manera él pueda manejar su propio criterio.

Propósito: Velar por la formación de un hombre libre y autónomo, a través del trabajo cooperativo.

Contenido: Se construye desde la problemática cotidiana, los valores sociales y las posiciones políticas. El desarrollo del individuo en la sociedad.

Secuencia: Se motiva al estudiante para el desarrollo de su personalidad.

Metodología: Prioriza las necesidades, intereses y problemáticas del entorno inmediato. El docente es capaz de innovar y vincular los estudiantes en procesos de investigación.

Relación maestro- alumno: horizontal y participativa.

Evaluación: El proceso evaluativo debe hacerse individual y colectivamente. Con teorías, praxis y debates.

CARACTERÍSTICAS DE LA PEDAGOGÍA SOCIO CRÍTICA

- ✓ Autonomía del individuo para desarrollar su juicio y la crítica.
- ✓ Integración de los valores de la sociedad y a la vez la lucha por la transformación del contexto social.
- ✓ La formación se centra en el desarrollo del proceso intelectual y no en los productos, la comunicación más que el contenido.
- ✓ Se retoma el derecho a la diferencia y singularidad, animándole a ser fiel, de sí mismo, para eliminar la dependencia.
- ✓ Valores básicos: compartir, cooperar, solidarios y liberadores.
- ✓ Se realiza los objetivos de un curso, por medio del diálogo y discusiones.
- ✓ La relación teoría práctica es resistente, a través de una relación de reflexión.
- ✓ La práctica es la teoría de la acción
- ✓ Los contenidos deben ser socialmente significativos y las actividades constructivas y de aprendizaje compartido.
- ✓ Medios didácticos: negociación y consenso del grupos, también técnicas grupales y juegos que lleven a entender su realidad.
- ✓ El profesor es definido como investigador del aula: reflexivo crítico, comprometido con la situación escolar.

4.3 MARCO LEGAL

Debido a que la misión y visión de la Institución propone la formación de estudiantes con una conciencia crítica, con valores éticos, morales, socio culturales, respetando la identidad cultural de la región, los espacios ambientales, y que el plan de desarrollo de Gobierno Nacional 2008 – 2011 establece en él que departamentos y municipios establezcan prioridades dando espacio legal para que los niños y niñas de nuestro país puedan acceder a lo establecido en la ley 1098 del 2006 (código de la infancia y la adolescencia) satisfaciendo sus necesidades recreativas, ya que el juego se convierte en un gran aliado pedagógico por ser el

elemento esencial para el desarrollo de los infantes y cuando en él participan los adultos, resulta mucho más saludable para toda la comunidad.

Se actúa con base en la constitución política de Colombia que contempla el acceso a la educación, a la recreación y a la cultura como un derecho fundamental del cual debe ser responsable el Estado la sociedad y la familia; esto lo puntualiza en los artículos 44 derecho fundamental de los niños; artículo 45 derecho del adolescente; artículo 67 de la educación nacional; artículo 68 de las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y el artículo 70 de la promoción y fomento del acceso a la cultura.

La ley general de educación, ley 115/94 como carta de navegación sobre la cual se rige la educación en el país que orienta y regula el ejercicio de formación.

Este proceso de construcción se promueve y estudia la ley de infancia y adolescencia que está en constante proceso de cambio y reconstrucción y de la cual se está aprendiendo y estudiando.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN

Para hablar acerca del proyecto de intervención, comenzaremos definiendo qué es un proyecto.

Un proyecto es un proceso de ordenamiento mental que disciplina metódicamente el qué hacer del individuo.

Existen muchas interpretaciones del término proyecto, las cuales dependen del punto de vista que se adopte en determinado momento. En diversas definiciones de proyecto se expresa la idea de ordenamiento de antecedentes y datos, con el objeto de estimar la viabilidad de realizar determinada acción. El proyecto tiene como fin satisfacer una necesidad, corriendo el menor riesgo posible de fracaso, permitiendo el mejor uso de los recursos disponibles.

Un proyecto de intervención es un plan, acción o propuesta, creativa y sistemática, ideada a partir de una necesidad, a fin de satisfacer dicha carencia, problemática o falta de funcionalidad para obtener mejores resultados en determinada actividad. Se considera como una propuesta factible, creativa y detallada y su aplicación, para realizar una mejora o resolver una problemática grupal, social, institucional y empresarial, sobre cualquier aspecto que afecte a su buen desempeño.

CARACTERÍSTICAS DE UN PROYECTO DE INTERVENCIÓN.

Se entiende que un plan o proyecto de intervención consiste en un conjunto de acciones sistemáticas, planificadas, basadas en necesidades identificadas y orientada a unas metas, como respuesta a esas necesidades, con una teoría que lo sustente (Rodríguez Espinar y col., 1990).

Según esta definición, las características de un proyecto de intervención serían:

Todo proyecto comporta una serie de actividades de duración determinada. Esto diferencia a los proyectos de prestación de servicios, que suponen un proceso continuo.

- En los proyectos se combina la utilización de recursos humanos, técnicos, financieros y materiales.
- Todo proyecto tiene que alcanzar productos y resultados, de acuerdo con los objetivos previstos en su diseño y conceptualización.

Por ello, en todo proyecto subyace siempre:

- Una descripción de los que se quiere conseguir indicando con precisión la finalidad del mismo.
- Una adaptación del proyecto a las características del entorno y a las personas que lo van a llevar a cabo.
- Unos datos e informaciones técnicas para el mejor desarrollo del proyecto, así como instrumentos de recogida de datos.
- Una temporalización precisa para el desarrollo del proyecto.

Respecto a las características que deben cumplir una acción, programa o proyecto para que se considere intervención, hay un cierto consenso en que se deben contemplar las siguientes:

- Diagnóstico de necesidades
- Objetivos de intervención
- Contenido de la intervención
- Contexto de desarrollo
- Destinatarios de la intervención
- Funciones de la intervención
- Agentes de la intervención
- Evaluación de la intervención.

Otra clasificación de apartados para una correcta formulación de un proyecto de intervención sería:

- Fundamentación: Razones por las que se necesita realizar el proyecto
- Finalidad: A qué fin contribuirá el logro de los objetivos del proyecto.
- Objetivos: Qué se espera obtener del proyecto en el caso de que tenga éxito.
- Beneficiarios directos e indirectos: A quién va dirigido el proyecto.

- Actividades: Con qué acciones se generarán los productos.
- Gastos: Qué recursos se necesita para obtener el producto y lograr los objetivos.
- Responsables y estructura administrativa: Quién ejecutará el proyecto.
- Modalidades de operación: Cómo se ejecutará el proyecto.
- Calendario: En cuánto tiempo se obtendrán los productos y se lograrán los objetivos previstos.
- Prerrequisitos: cuales son los factores externos que deben existir para asegurar el éxito del proyecto.

Los Proyectos Pedagógicos, como estrategia para la educación infantil, permiten:

- Involucrarse en procesos de conocimiento inductivo y deductivo, de lo general a lo particular y viceversa, teniendo en cuenta que los niños parten de lo global inicialmente.
- Realizar las actividades con agrado porque nacen del interés del niño, es por tanto un aprendizaje significativo y lúdico.
- Que el conocimiento sea coherente e integrado, además de ampliar y profundizar el saber sobre la temática del proyecto.
- Integrar a la familia como ente primordial y activo dentro de la educación infantil y a la comunidad como medio social fundamental en el proceso educativo y cultural.
- Desarrollar autoestima y autonomía a través de la participación y credibilidad que el docente y sus compañeros brindan a cada niño.
- Contribuir al crecimiento del docente por medio de la permanente innovación en la conducción didáctica y orientación pedagógica de los proyectos, enriqueciendo el saber pedagógico y formándolo como docente investigador, ya que los proyectos obligan a la lectura permanente, a la creatividad didáctica y actualización docente.
- Cumplir con las nuevas propuestas educativas planteadas desde el Ministerio de Educación Nacional para la formación de nuevos ciudadanos pensantes, creativos e innovadores.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La Institución Educativa “José Antonio Galán” se encuentra ubicada en la Inspección El Triunfo del Municipio de El Colegio, brinda los niveles de preescolar y básica primaria, cuenta con una planta física de ocho aulas de clase, una sala de sistemas, una biblioteca, sala de video, refrigerio, tres baterías de baño y un campo deportivo.

La Institución cuenta con un grupo de 8 docentes y 198 estudiantes entre los grados preescolar a quinto de primaria, con un énfasis en Gestión Empresarial en convenio con el SENA.

Este trabajo se realizará con un total de 30 estudiantes entre las edades de 7 a 9 años y las tres docentes encargadas del proyecto. Además tendremos la colaboración de docentes en danzas, lúdica y un edufísico. Estos niños son desplazados y de nivel uno y dos, los cuales son de escasos recursos, viven con sus tíos, abuelos padrastros y madrastras.

5.3 INSTRUMENTOS

La realización de este proyecto lúdico requiere la aplicación de algunos instrumentos para la recolección de datos e información necesaria que nos permitan ampliar y profundizar en la investigación como son las encuestas realizadas a niños, niñas, padres de familia y docentes. También se realizarán talleres y diarios de campo para que los niños y niñas tengan la posibilidad de aprovechar su tiempo libre en las horas de la tarde.

5.3.1 Encuestas

La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Cuando la encuesta es verbal se suele hacer uso del método de la *entrevista*; y cuando la encuesta es escrita se suele hacer uso del instrumento del *cuestionario*, el cual consiste en un documento con un listado de preguntas, las cuales se les hacen a la personas a encuestar.

Una encuesta puede ser *estructurada*, cuando está compuesta de listas formales de preguntas que se le formulan a todos por igual; o *no estructurada*, cuando permiten al encuestador ir modificando las preguntas en base a las respuestas que vaya dando el encuestado.

La principal ventaja del uso de la encuesta es que, dependiendo de la profundidad de la misma, se pueden obtener datos muy precisos; mientras que la desventaja

radica en la posibilidad de que los encuestados puedan brindar respuestas falsas, o que los encuestadores puedan recurrir a atajos.

Hay varios Tipos de encuestas:

- ✓ Abiertas: (sólo formulan las preguntas, sin establecer categorías de respuesta) Se deben utilizar muy poco en las encuestas porque después de aplicar la encuesta hay que cerrarlas y luego estandarizarlas.
- ✓ Cerradas: Dicotómicas (establecen sólo dos alternativas de respuesta, "Si o No" y a veces Ns/Nc) Se deben utilizar sólo para temas muy bien definidos que admiten estas dos alternativas como respuesta.
- ✓ Categorizadas: (además de la pregunta, establecen las categorías de respuesta) a su vez se subdividen en:
 - ✓ De respuesta espontánea: el encuestador no debe leerle la respuesta al encuestado.
 - ✓ De respuesta sugerida: el entrevistador lee las preguntas al encuestado.
 - ✓ De valoración: el entrevistador lee una escala de intensidad creciente decreciente de categorías de respuesta.
- ✓ Filtro: se utilizan mucho en los cuestionarios para eliminar aquellas personas que no les afecten determinadas preguntas, es decir que marcan la realización o no de preguntas posteriores.
- ✓ Batería: todas las preguntas tratan sobre un mismo tema y que siempre deben ir juntas en el cuestionario en forma de batería, empezando por las más sencillas y luego las más complejas. Esto se denomina "embudo de preguntas.
- ✓ De control: se utilizan para comprobar la veracidad de las respuestas de los encuestados y normalmente lo que se hace en estos casos es colocar la misma pregunta pero redactada de forma distinta en lugares separados una de la otra.

El tipo de encuesta utilizado en este trabajo a niños, niñas, docentes y padres de familia son las encuestas de opinión con preguntas abiertas.

ESTUDIANTES	DOCENTES	PADRES DE FAMILIA
1. ¿A usted le gustaría ocupar su tiempo libre en alguna actividad lúdica? ¿Cuál?	1. ¿Qué entiende usted por tiempo libre?	1. ¿Qué entiende usted por tiempo libre?
2. ¿Por qué le gusta estar tanto tiempo en la calle o en parque?	2. ¿Por qué razón los estudiantes no hacen nada en su tiempo libre?	2. ¿Qué hacen sus hijos cuando no están en la Institución?
3. ¿Qué actividades realiza con sus compañeros de su entorno?	3. Como padre de familia, ¿qué actividades lúdicas practica con sus hijos?	3. ¿Con qué personas deja a sus hijos en las tardes y fines de semana?
4. Si en la Institución hubiera un proyecto lúdico, ¿qué le gustaría hacer?	4. Si usted fuera un estudiante actual, ¿Cómo le gustaría recrearse?	4. ¿Cómo le gustaría que su hijo se recreara?
5. Si en su tiempo libre participara en una obra de teatro ¿qué personaje le gustaría representar?	5. Con sus compañeros, ¿qué actividades lúdicas ha realizado?	5. ¿En qué actividad lúdica le gustaría participar con sus hijos?

5.3.2 Los talleres

Un taller es una metodología que permite desarrollar capacidades y habilidades específicas, destrezas cognoscitivas, practicar valores humanos, a través de actividades cortas e intensivas que logren la cooperación, conocimiento y experiencia de un grupo pequeño de personas.

La palabra taller proviene del francés “atelier”, y significa estudio, obrador, obraje, oficina. También define una escuela o seminario de ciencias a donde asisten los estudiantes. Aparentemente el primer taller fue un obrador de tallas.

De una manera o de otra, el taller aparece, históricamente, en la Edad Media. En aquella época, los gremios de artesanos pasaron a ocupar el lugar de los mercaderes. Esta organización de trabajadores se continuó hasta el siglo XIX.

Es reciente en nuestro país la difusión del taller en las escuelas, mucho más en la tarea cotidiana del aula. En un principio los talleres se relacionaron con la práctica, las actividades prácticas, literarias y expresivas.

El taller está vinculado tanto a las actividades manuales y creativas o expresivas como al aprendizaje de materias instrumentales: Matemáticas, Lecto-escritura, Ciencias Sociales.

La utilidad pedagógica de los talleres es formar, desarrollar y perfeccionar habilidades y capacidades que respondan a las necesidades, intereses y características de los niños y niñas de nuestra Institución en su tiempo libre.

Los talleres son útiles porque logran que un grupo pequeño de personas mejoren su formación, obtenga conocimientos y aprenda a aplicarlos por medio de actividades propuestas con el mismo.

El modelo de taller que se utilizó es el siguiente.

Fundación Universitaria Los Libertadores		
Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia		
Especialización en Pedagogía de la Lúdica		
	Sede:	Grupo
	Institución:	Nivel:
Integrantes:	Taller 1. (Colocar un título)	
Variable:		
Objetivo:		
Contenido y Metodología		
✓		
✓		
✓		
✓		
✓		
Evaluación		

Partes del taller

- ✓ Título del taller
- ✓ Variable: características de las encuestas.
- ✓ Objetivo: se concreta lo que queremos lograr con el taller.
- ✓ Metodología y contenido: se determina las actividades que se llevarán a cabo.

- ✓ Evaluación: se realizará después del taller para saber las fortalezas y debilidades.

5.3.3 Los diarios de campo

El diario de campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Según Bonilla y Rodríguez “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación”.

El diario de campo permite enriquecer la relación teoría-práctica.

El diario de campo permite recopilar la información y acceder a la información de un informe con tres aspectos fundamentales: la descripción, argumentación e interpretación.

Los diarios de campo surgen de la observación participativa y permite al docente un monitoreo permanente de la observación.

En el diario de campo se toma nota de aspectos que se consideran importantes para organizar, analizar e interpretar la información que se está recogiendo.

La utilidad pedagógica del diario de campo es conocer todas las experiencias sobre la interacción pedagógica, las habilidades y limitaciones que tienen los niños y las niñas en su tiempo libre.

El modelo de diario de campo utilizado en este trabajo de investigación es el siguiente:

Diario de campo del taller	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	
Grupo observado	
Lugar de observación	
Tiempo de observación	
Variable	
Descripción de la observación	

Aspectos positivos	Aspectos negativos
Comentarios	
Conclusiones	

Partes del diario de campo

- ✓ Fecha: Escribir el día y la hora de la observación.
- ✓ Grupo observado: Grado 2º y 4º
- ✓ Lugar de observación: Sede “José Antonio Galán”
- ✓ Tiempo de observación: 2 horas.
- ✓ Variable: La danza.
- ✓ Descripción de la observación: Se hará al finalizar la danza.
- ✓ Aspectos positivos y aspectos negativos: Se harán al finalizar el taller.
- ✓ Comentarios: Al finalizar la observación.
- ✓ Conclusiones: al finalizar el taller.

5.4 DIAGNÓSTICO

Las encuestas realizadas a los estudiantes, docentes y padres de familia nos dieron a conocer una serie de actividades que se pueden realizar en el tiempo libre con los niños y niñas de nuestra Institución Educativa con la colaboración de los padres de familia y algunos docentes. En este proyecto esperamos encontrar diversidad de talentos y aptitudes lo cual constituye una fortaleza para la formación de grupos lúdicos y recreativos que conlleven al buen aprovechamiento de espacios y tiempo libre.

5.4.1 Procesamiento de las encuestas a los docentes.

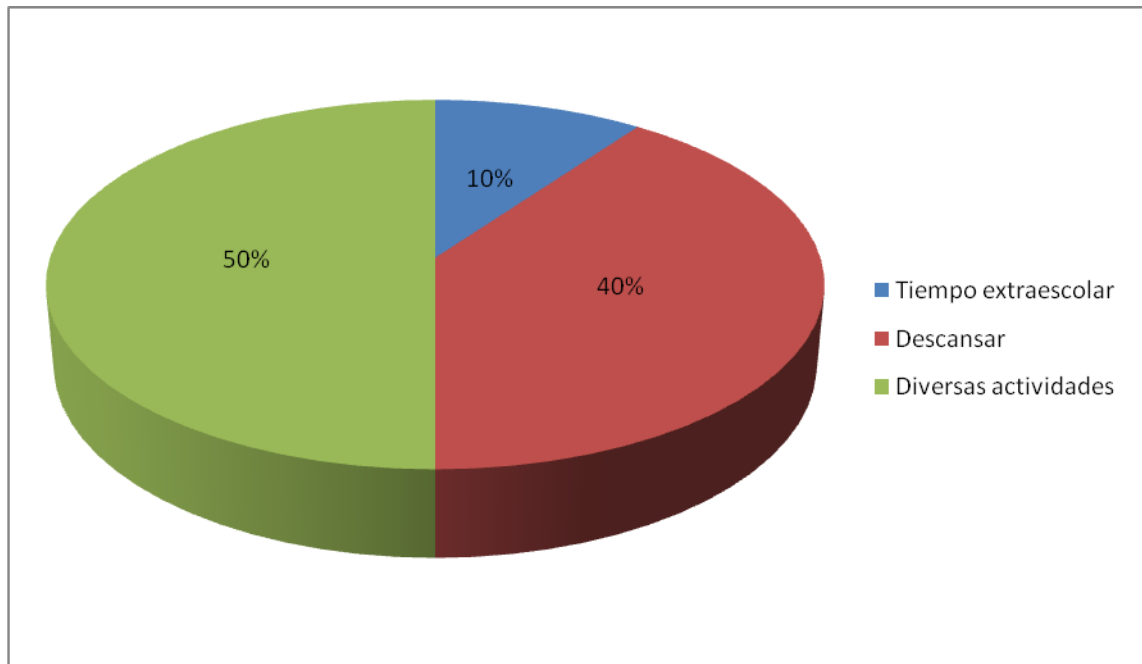
Pregunta 1. ¿Qué entiende usted por tiempo libre?

Tabla 1. Resultados de la pregunta 1

Categorías	Frecuencia	%
Tiempo extraescolar	1	10
Descansar	4	40
Diversas actividades	5	50
Total	10	100

Fuente: los autores.

Gráfica 1. Concepto que los docentes tienen acerca de lo que es el tiempo libre.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 50% de los docentes afirman que el tiempo libre es un tiempo para realizar diversas actividades porque no están limitados ni condicionados a alguna actividad específica donde se puede hacer lo que uno quiera o desea diferentes al trabajo o estudio.

El 40% de los docentes dijeron que es un tiempo de descanso porque no tienen la responsabilidad del trabajo o estudio. Estos docentes no tienen un concepto claro de lo que es tiempo libre, lo asocian a descanso o a hacer ocio.

El 10% de los docentes afirman que el tiempo libre es un tiempo extraescolar que puede ser ocupado en diversas actividades, especialmente lúdicas.

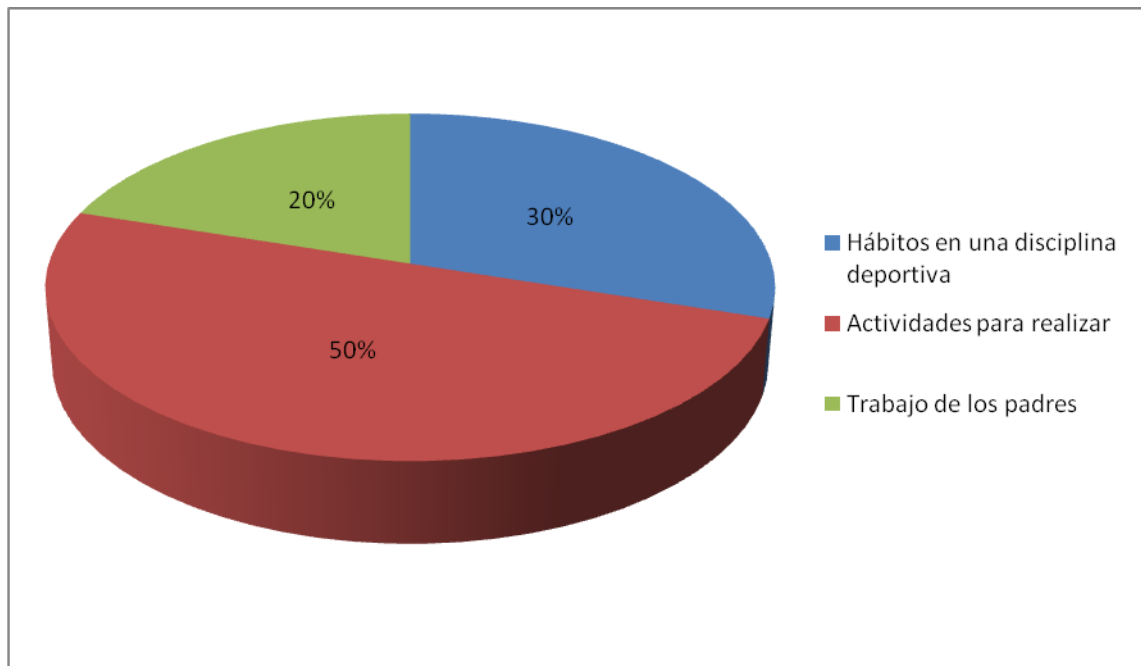
Pregunta 2. ¿Por qué razón los estudiantes no hacen nada en su tiempo libre?

Tabla 2. Resultado de la pregunta 2

Categoría	Frecuencia	%
Hábitos en una disciplina deportiva.	3	30
Actividades para realizar	5	50
Trabajo de los padres	2	20
total	10	100

Fuente: los autores.

Gráfica 2. Opinión de los docentes sobre el porqué los estudiantes no hacen nada en su tiempo libre.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 50% de los docentes opinó que los estudiantes no tienen la disposición para hacer algo productivo porque no han formado hábitos en una actividad lúdica y prefieren el uso de material tecnológico para recrearse.

El 30% de los docentes dijo que los estudiantes no aprovechan las diferentes escuelas de formación que tiene el municipio porque les falta interés y motivación por parte de sus padres para asistir a ellas y algunos no saben que existen estas escuelas.

El 20% de los docentes afirma que los estudiantes no encuentran actividades atractivas para realizar porque no hay una buena motivación, ni organización que los motive a hacer algunas actividades lúdicas dirigidas.

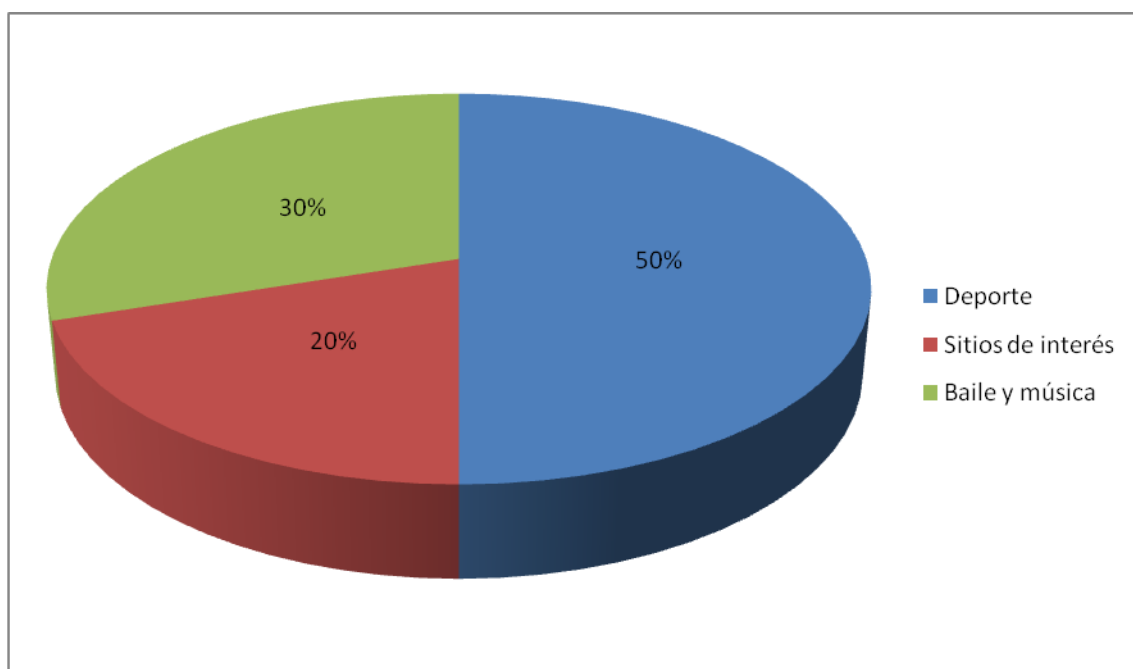
Pregunta 3. Como padre de familia, ¿qué actividades lúdicas practica con sus hijos?

Tabla 3. Resultado de la pregunta 3

Categorías	Frecuencia	%
Deporte	5	50
Sitios de interés	2	20
Baile y música	3	30
total	10	100

Fuente: los autores.

Gráfica 3. Opinión de los docentes como padre de familia sobre las actividades lúdicas que practican con sus hijos.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 50% de los docentes dijo que como padre de familia practica el deporte con sus hijos porque es una forma de recrearse y compartir con ellos.

El 30% de los docentes afirma que como padre de familia le gustaría practicar la música y el baile porque es una forma de divertirse sanamente con ellos.

El 20% de los docentes dijo que como padre de familia le gustaría conocer con sus hijos diferentes sitios de interés para poder compartir más tiempo con ellos.

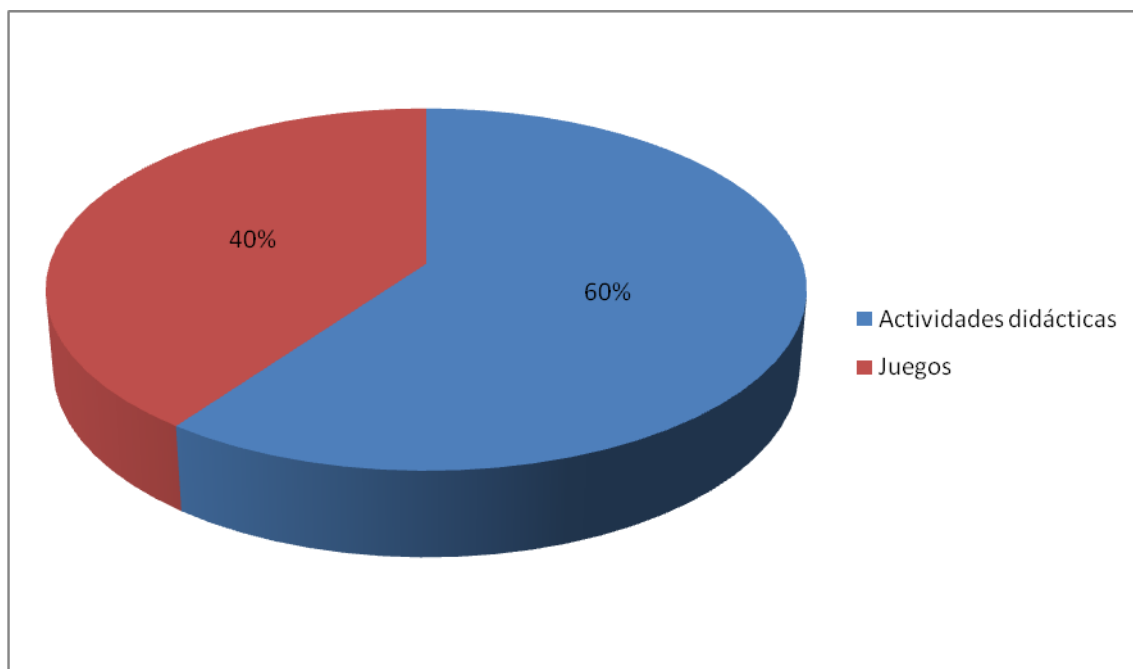
Pregunta 4. Si usted fuera un estudiante actual, ¿cómo le gustaría recrearse?

Tabla 4. Resultado de la pregunta 4

Categorías	Frecuencia	%
Actividades didácticas	6	60
Juegos	4	40
Total	10	100

Fuente: los autores.

Gráfica 4. Opinión de los docentes sobre cómo se recrearía si fuera un estudiante actual.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 60% de los docentes afirma que si fuera un estudiante le gustaría recrearse en diferentes actividades didácticas, porque cuando pequeños no tuvieron ese privilegio como hoy en día, ya que no había escuelas de formación y se la pasaban en la casa.

El 40% de los docentes dijo que le gustaría recrearse como si fuera un estudiante por medio del juego, ya que realizando esta actividad le aportaría aspectos positivos a su vida personal.

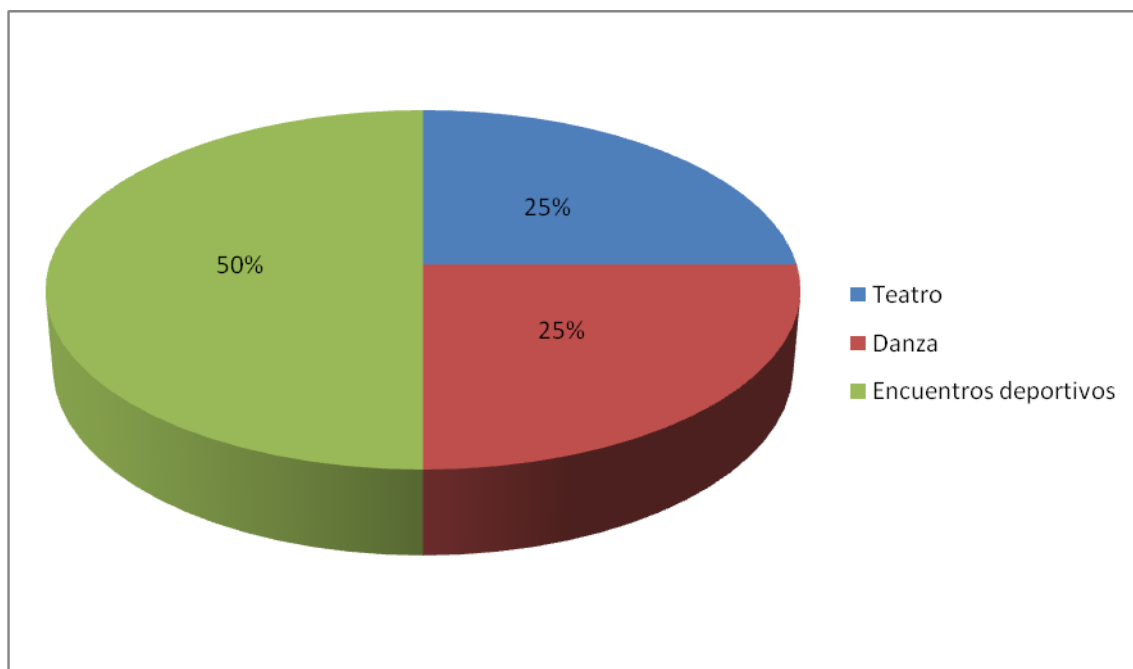
Pregunta 5. Con sus compañeros, ¿qué actividades lúdicas ha realizado?

Tabla 5. Resultado de la pregunta 5

Categorías	Frecuencia	%
Teatro	4	25
Danza	4	25
Encuentros deportivos	8	50
Total	16	100

Fuente: los autores.

Gráfica 5. Opinión de los docentes sobre las actividades lúdicas que ha realizado con sus compañeros.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 50% de los docentes afirma que ha realizado actividades lúdicas con sus compañeros en encuentros deportivos porque es una forma de pasar un momento agradable y salir de la rutina diaria.

El 25% de los docentes dijeron que han realizado actividades lúdicas con sus compañeros en teatro porque es una forma de caracterizar personajes que alguna vez quisieron representar.

El 25% de los docentes afirma que ha realizado actividades lúdicas con sus compañeros en danza porque siempre han querido pertenecer a un grupo y compartir con otros docentes sus experiencias.

Las encuestas realizadas a los docentes nos muestran que para ellos el tiempo libre es realizar alguna actividad lúdica. A la mayoría de ellos les gusta practicar algún deporte en su quehacer diario y en su tiempo libre. Otros confunden el tiempo libre con el descanso.

5.4.2 Procesamiento de las encuestas a los estudiantes.

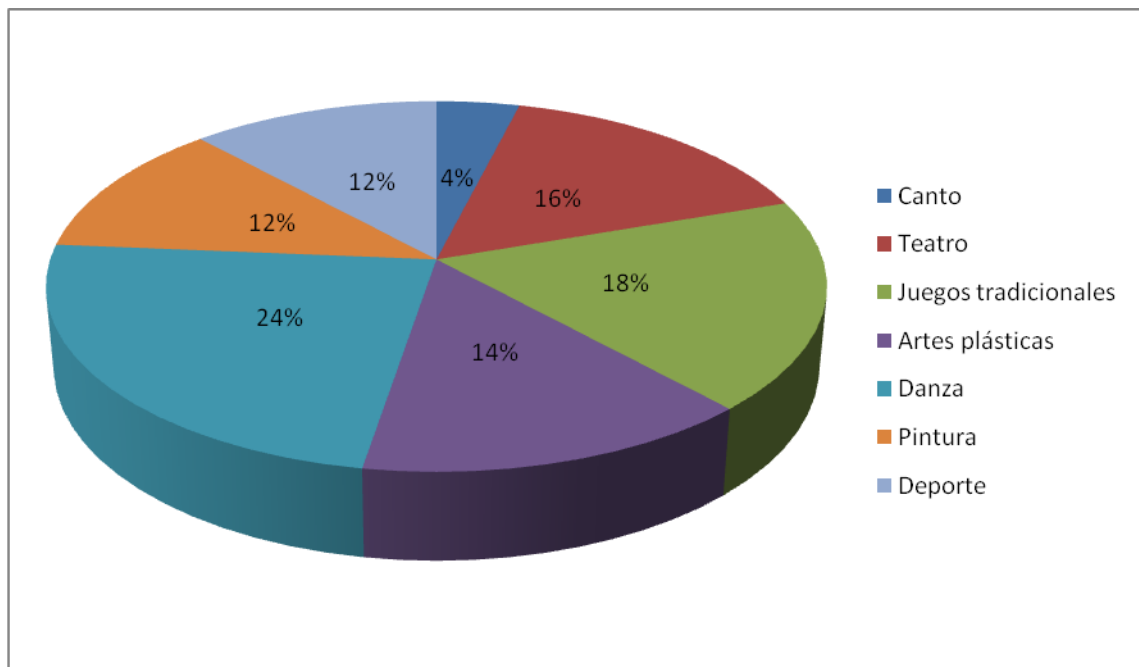
Pregunta 1. ¿A usted le gustaría ocupar su tiempo libre en alguna actividad lúdica?

Tabla 6. Resultado de la pregunta 1

Categorías	Frecuencia	%
Canto	3	4
Teatro	12	16
Juegos tradicionales	14	18
Artes plásticas	11	14
Danza	18	24
Pintura	9	12
Deporte	9	12
Total	76	100

Fuente: los autores.

Gráfica 6. Actividad lúdica que prefieren los niños en su tiempo libre.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El mayor número de respuestas de los estudiantes fue la danza con el 24% porque es lo que más les gusta y poder participar en los diferentes actos culturales que se realizan en la Institución.

El 18% de los estudiantes prefieren los juegos tradicionales porque tienen la facilidad de practicarlos en su entorno.

Al 16% de los estudiantes les gusta el teatro porque quieren representar a su personaje favorito.

El 14% de los estudiantes les llama la atención las artes plásticas porque les encanta crear figuras y darles características.

Al 12% de los estudiantes les gusta la pintura porque exploran su imaginación.

El 12% de los estudiantes prefieren los deportes ya que es una actividad que los saca de la rutina y se divierten.

Al 4% de los estudiantes les gusta el canto debido a la influencia en casa.

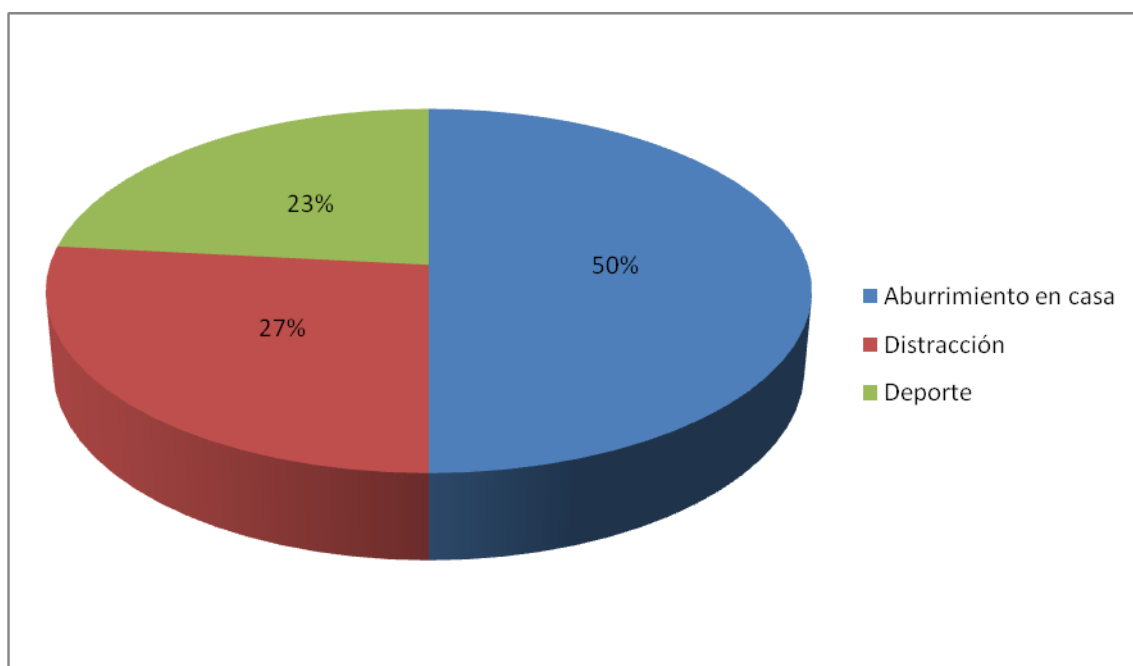
Pregunta 2. ¿Por qué le gusta estar tanto tiempo en la calle o en el parque?

Tabla 7. Resultado de la pregunta 2

Categorías	Frecuencia	%
Aburrimiento en casa	15	50
Distracción	8	27
Deporte	7	23
Total	30	100

Fuente: los autores.

Gráfica 7. A los niños les agrada estar más tiempo en la calle o en el parque que en su casa.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 50% de los estudiantes se aburren en la casa porque no tienen en que ocupar su tiempo libre.

El 27% de los estudiantes buscan distraerse en su tiempo libre porque la monotonía les desagrada.

Al 23% de los estudiantes afirman que les gusta el deporte para tener cuerpo y mente sana.

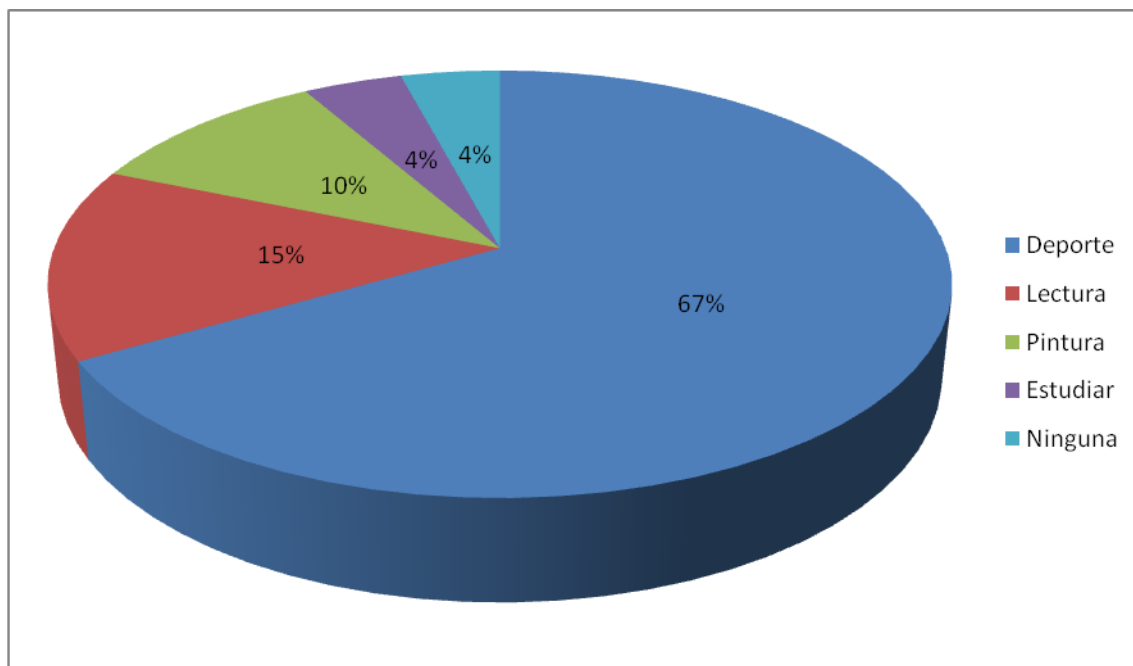
Pregunta 3. ¿Qué actividades realiza con sus compañeros de su entorno?

Tabla 8. Resultado de la pregunta 3

Categorías	Frecuencia	%
Deporte	32	67
Lectura	7	15
Pintura	5	10
Estudiar	2	4
Ninguna	2	4
Total	48	100

Fuente: los autores.

Gráfica 8. Actividades que realizan los niños con sus compañeros de su entorno.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 67% de los estudiantes les agrada el deporte porque es una forma sana de recrearse en su tiempo libre.

Al 15% de los estudiantes les encanta leer porque en la biblioteca de la Institución encuentran gran variedad de libros que son de su agrado.

El 10% de los estudiantes les gusta pintar porque es una forma de plasmar sus ideas en diferentes materiales.

Al 4% de los estudiantes les agrada estudiar porque es una forma de ser el mejor de su curso y así corresponder al esfuerzo de sus padres por sacarlos adelante.

El 4% de los estudiantes no les gusta ninguna actividad porque no les llama la atención y viven inconformes con lo que se realiza en la Institución.

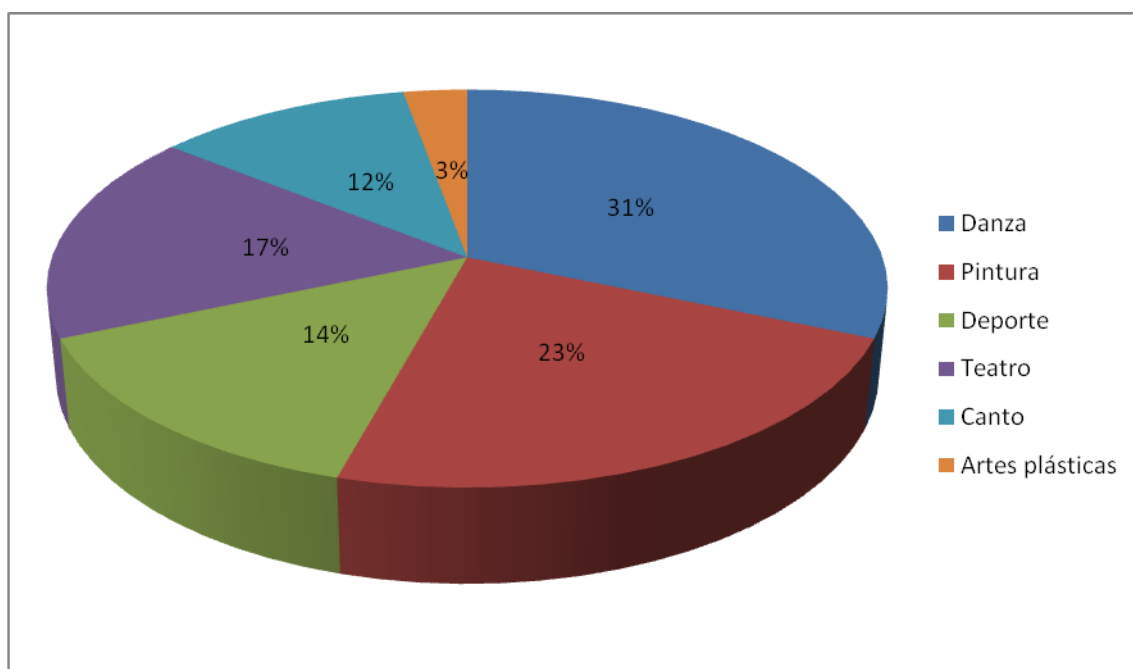
Pregunta 4. Si en la Institución hubiera un proyecto lúdico ¿qué le gustaría hacer?

Tabla 9. Resultado de la pregunta 4

Categorías	Frecuencia	%
Danza	11	31
Pintura	8	23
Deporte	5	14
Teatro	6	17
Canto	4	12
Artes plásticas	1	3
Total	35	100

Fuente: los autores.

Gráfica 9. Actividades que les gustaría hacer a los niños en un proyecto lúdico.



Fuente: los autores.

Interpretación

El 31% de los estudiantes afirman que les gusta la danza porque es una forma de conocer la cultura de nuestro país y participar en diferentes festivales de danzas en el municipio.

Al 23% de los estudiantes les gusta la pintura porque es una actividad donde ellos plasman su imaginación, se recrean y comparten con otros compañeros.

El 17% de los estudiantes les encanta el teatro porque allí pueden representar gran variedad de personajes de sus cuentos favoritos, de la vida real, de súper héroes, de sus dibujos animados.

Al 14% de los estudiantes les gusta el deporte porque es una forma sana de recrearse en su tiempo libre o en la hora de Educación Física.

Al 12% de los estudiantes les agrada cantar porque en su familia o en la Institución los motivan para esta actividad y así poder participar en el festival de la canción en el municipio.

El 3% de los estudiantes les gusta las artes plásticas ya que es una forma de afianzar y mejorar su motricidad fina.

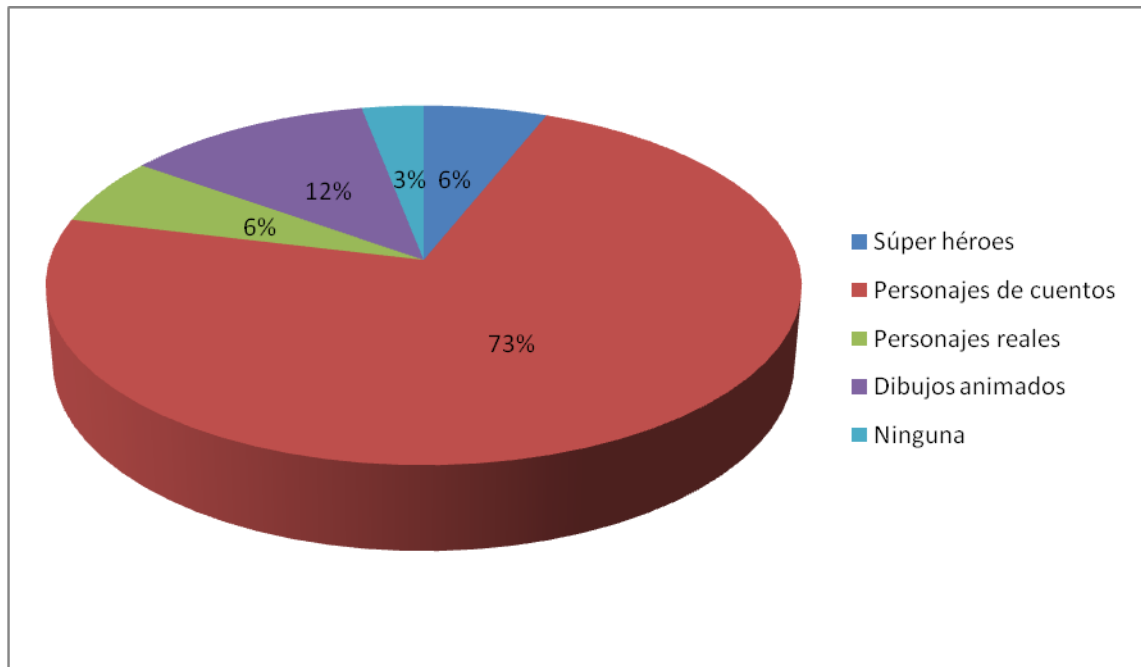
Pregunta 5. Si en su tiempo libre participará en una obra de teatro ¿qué personaje le gustaría representar?

Tabla 10. Resultado de la pregunta 5

Categorías	Frecuencia	%
Súper héroes	2	6
Personajes de cuentos	24	73
Personajes reales	2	6
Dibujos animados	4	12
Ninguna	1	3
Total	33	100

Fuente: los autores.

Gráfica 10. Personajes que les gustaría representar a los niños en una obra de teatro.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 73% de los estudiantes afirman que prefieren los personajes de cuentos porque con ellos realizan todas sus fantasías.

Al 12% de los estudiantes les encanta los dibujos animados porque les encanta caracterizarlos.

El 6% de los estudiantes prefieren los súper héroes porque quieren parecerse a ellos.

Al 6% de los estudiantes les gustaría representar un personaje de la vida real porque les encanta lo que han hecho o hicieron en su vida.

El 3% de los estudiantes no les gusta ninguna de las actividades anteriores porque no les llama la atención o no quieren hacer nada.

Terminada la tabulación de las encuestas de los estudiantes podemos decir que les encantan todas las actividades lúdicas, la danza, el teatro, las artes plásticas, el deporte, los juegos tradicionales, el canto, la pintura, ya que en la jornada

académica de la Institución es poco el tiempo que se dedica a estas actividades de acuerdo a la intensidad horaria.

5.4.3 Procesamiento de las encuestas a los padres de familia.

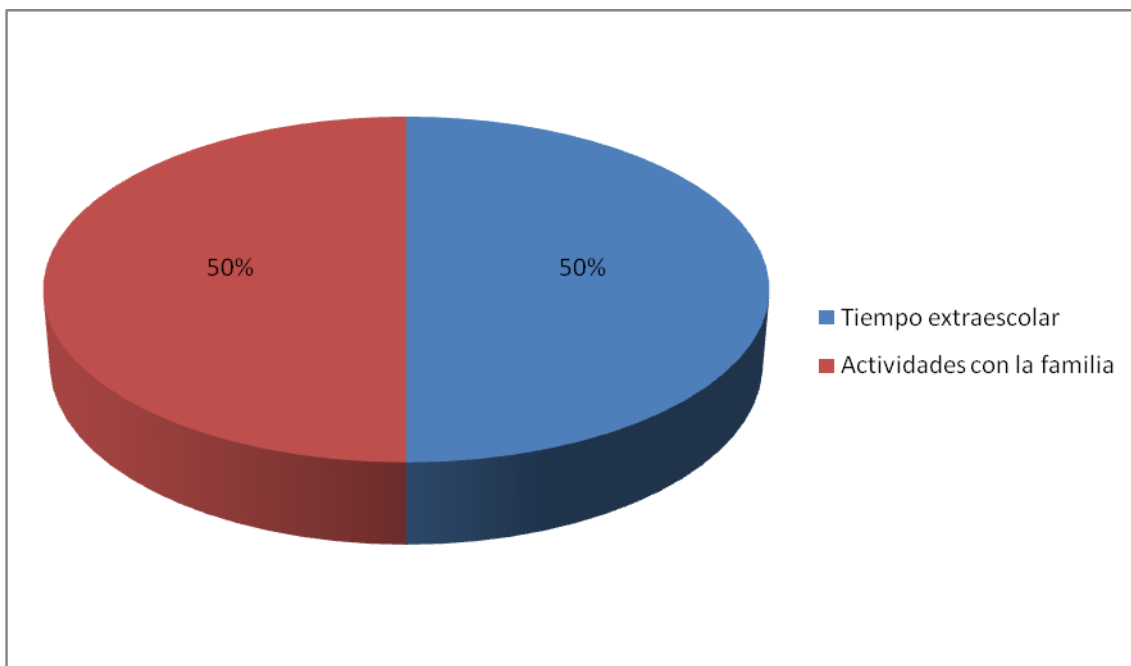
Pregunta 1. ¿Qué entiende usted por tiempo libre?

Tabla 11. Resultado de la pregunta 1

Categorías	Frecuencia	%
Tiempo extraescolar	5	50
Actividades con la familia	5	50
Total	10	100

Fuente: los autores.

Gráfica 11. Concepto que tienen los padres de familia sobre lo que es el tiempo libre.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 50% de los padres de familia afirma que el tiempo libre es el tiempo extraescolar que tienen después de su jornada laboral porque pueden dedicárselo a sus hijos.

El otro 50% de los padres de familia dijo que el tiempo libre es el que comparten con su familia en diferentes actividades en su día de descanso.

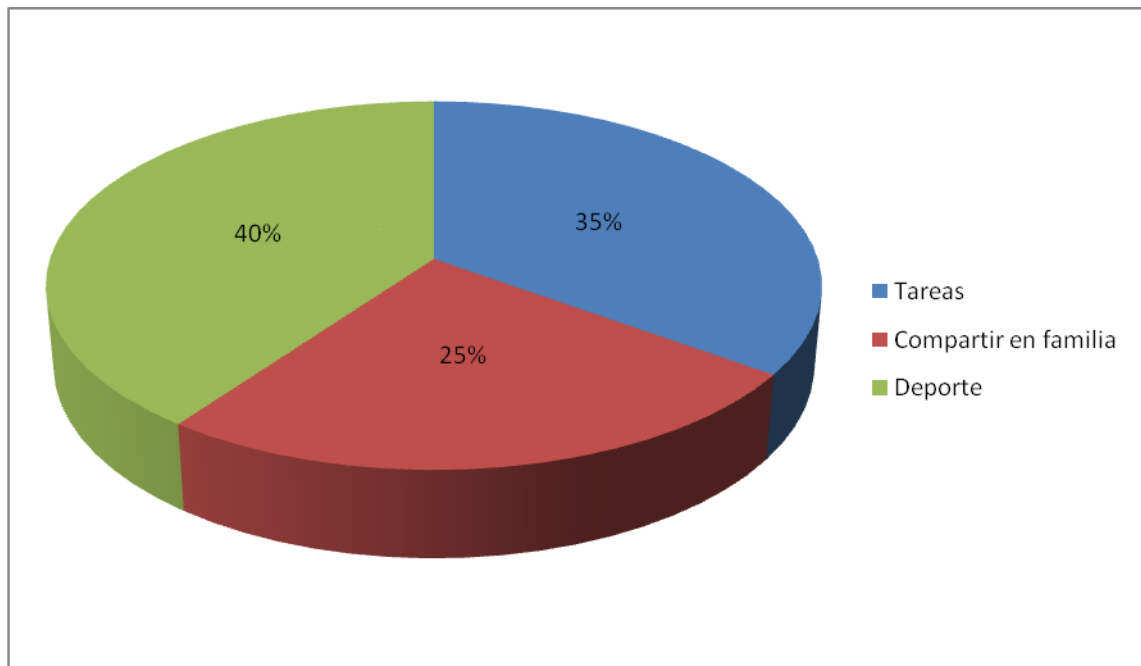
Pregunta 2. ¿Qué hacen sus hijos cuando no están en la Institución?

Tabla 12. Resultado de la pregunta 2

Categorías	Frecuencia	%
Tareas	7	35
Compartir en familia	5	25
Deporte	8	40
Total	20	100

Fuente: los autores.

Gráfica 12. Opinión de los padres sobre lo que hacen los niños cuando no están en la Institución.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 40% de los padres de familia opinan que sus hijos cuando no están en la Institución están practicando algún deporte porque desarrollan sus habilidades motrices.

El 35% de los padres de familia afirman que sus hijos cuando no están en la Institución realizan las tareas porque deben cumplir con sus deberes escolares.

El 25% de los padres de familia opinan que sus hijos cuando no están en la Institución comparten con ellos, ya que son los únicos espacios que tienen.

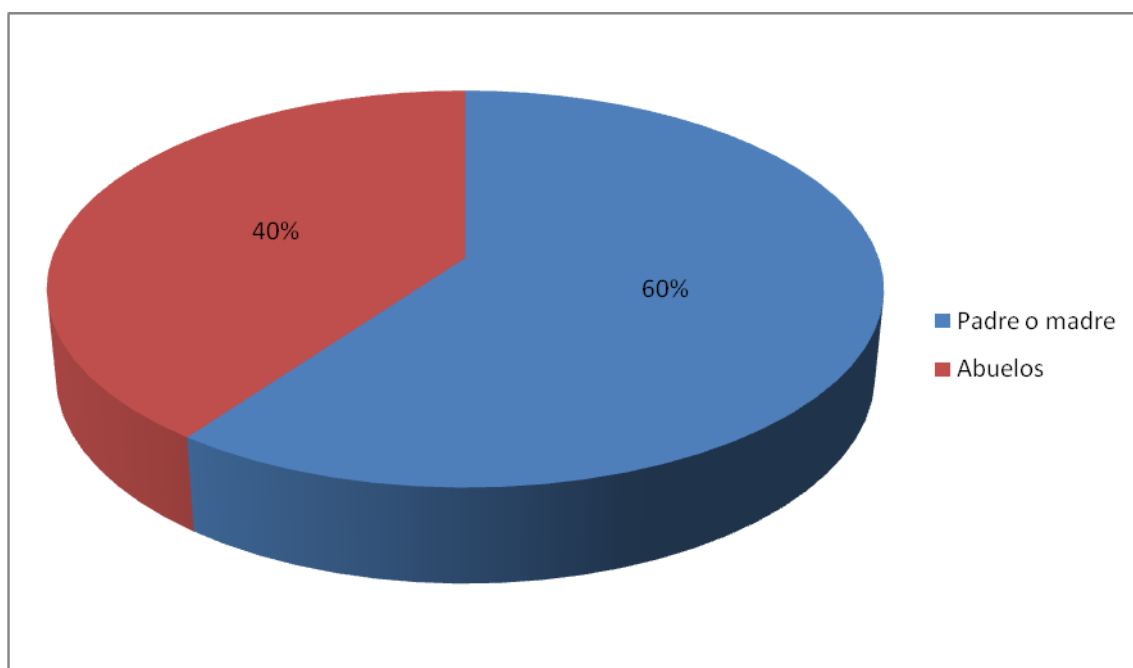
Pregunta 3. ¿Con qué personas deja a sus hijos en las tardes y fines de semana?

Tabla 13. Resultado de la pregunta 3

Categorías	Frecuencia	%
Padre o madre	6	60
Abuelos	4	40
Total	10	100

Fuente: los autores.

Gráfica 13. Opinión de los padres de familia sobre con quien dejan a sus hijos en las tardes y fines de semana.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 60% de los padres de familia afirman que dejan a sus hijos en las tardes y fines de semana con su mamita o papito porque tienen que trabajar alguno de los dos.

El 40% de los padres de familia dijo que dejan a sus hijos en las tardes y fines de semana con sus abuelos ya que ambos deben trabajar para sostener a su familia y tener otra entrada económica.

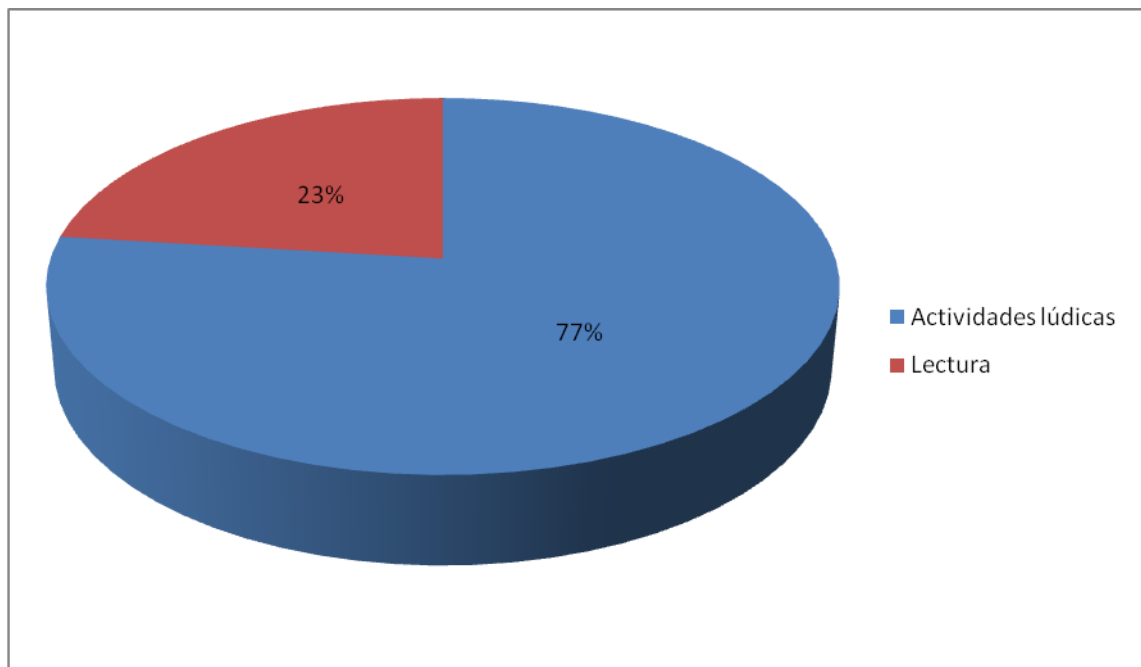
Pregunta 4. ¿Cómo le gustaría que su hijo se recreara?

Tabla 14. Resultado de la pregunta 4.

Categorías	Frecuencia	%
Actividades lúdicas	10	77
Lectura	3	23
Total	13	100

Fuente: los autores.

Gráfica 14. Opinión de los padres de familia acerca de la forma como le gustaría que sus hijos se recrearan.



Fuente: los autores.

Interpretación.

El 77% de los padres de familia afirma que les gustaría que sus hijos se recrearan en alguna actividad lúdica porque esto les ayuda a su formación integral y física.

El 23% de los padres de familia opino que les encantaría que sus hijos se recrearan con la lectura para un mejor aprendizaje en su quehacer diario.

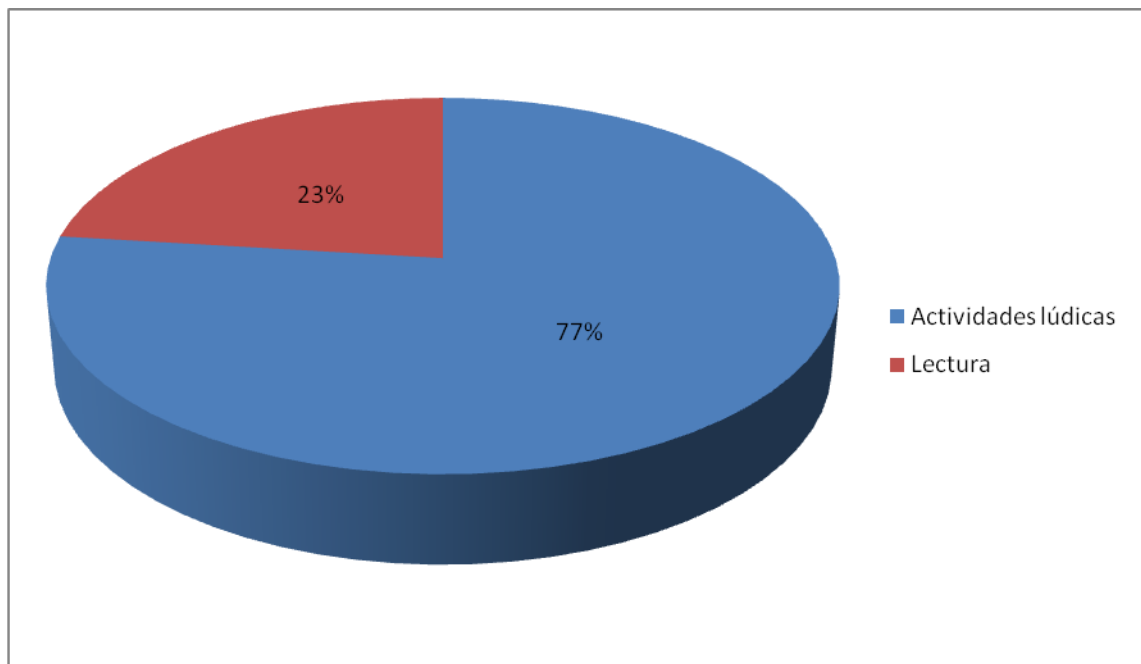
Pregunta 5. ¿En qué actividad lúdica le gustaría participar con sus hijos?

Tabla 15. Resultado de la pregunta 5.

Categorías	Frecuencia	%
Deporte	8	80
Manualidades	2	20
Total	10	100

Fuente: los autores.

Gráfica 15. Opinión de los padres de familia acerca de las actividades lúdicas que participaría con sus hijos.



Fuente: los autores.

Interpretación

El 80% de los padres de familia afirman que les gustaría participar con sus hijos en algún deporte porque es la única oportunidad que tienen para compartir con ellos.

El 20% de los padres de familia opina que les gustaría participar con sus hijos en manualidades para que ellos aprendan un oficio.

Las encuestas realizadas a los padres de familia nos dieron a conocer que a sus hijos les hace falta actividades lúdicas para que aprovechen el tiempo libre que les queda en las tardes después de sus deberes escolares, porque ellos trabajan y en ocasiones no les pueden dedicar el tiempo necesario

5.5 VARIABLES E HIPÓTESIS DE TRABAJO

Variable	Indicador de observación	Hipótesis de trabajo
1. La danza	Asimila el concepto de la danza y la pone en práctica	1. La danza desarrolla capacidades en los estudiantes y es una buena forma de aprovechar el tiempo libre.
2. El deporte	Participa en las diferentes actividades deportivas.	2. El deporte desarrolla capacidades motrices: agilidad, coordinación, equilibrio, resistencia... en los niños y niñas y se puede aprovechar el tiempo libre.
3. El teatro	Manifiesta respeto frente a las representaciones de los demás.	3. El teatro desarrolla en los niños la espontaneidad, recuperando el juego e improvisando, también se trabaja la postura corporal, la respiración, las emociones y es una forma de aprovechar el tiempo libre.

4. La pintura	Participa con agrado desarrollando sus habilidades.	4. La pintura estimula la comunicación, la creatividad, la sensibilidad y aumenta la capacidad de concentración y expresión en los niños y niñas y así aprovechar el tiempo libre.
5. Los juegos tradicionales.	Cumple con las normas establecidas de cada juego.	5. Los juegos tradicionales desarrollan en los estudiantes habilidades motrices, mejora la ubicación espacio-temporal, crea alegría, satisfacción y es una manera de aprovechar el tiempo libre.
6. Las artes plásticas.	Elabora con gusto y estética sus títeres.	6. Las artes plásticas desarrolla habilidades para que los niños y niñas se desenvuelvan en la sociedad, observen el mundo de una manera diferente que le va a proponer y generar ciertos recursos, para hacer evidente su sensibilidad.

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

“A gozar se dijo con la lúdica”

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

En la comunidad de El Triunfo se observa que algunos de los estudiantes de la sede “JOSÉ ANTONIO GALÁN” se la pasan en la calle, en el parque, en la casa porque sus padres trabajan y no tienen con quien dejarlos, nos vemos en la necesidad de elaborar un proyecto lúdico. Al observar los estudiantes en el parque se ha evidenciado que ellos pueden pasar 5 o 6 horas simplemente hablando y expuestos a cualquier peligro.

A partir del problema encontrado en los estudiantes nos dimos cuenta que esos espacios se pueden aprovechar a través de talleres lúdicos con todos los estudiantes de la institución, pero se hace necesario la colaboración de todos los docentes que trabajan en la Institución, involucrando a personas idóneas en danza, deporte, ecología, teatro... para que con charlas y sus experiencias nos apoyen en este proyecto.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto lúdico nos interesa porque con él se busca impulsar a los niños y niñas hacia el rescate de valores artísticos, culturales y aptitudinales que permitan el aprovechamiento de los espacios, alejándolos de la calle y de vicios que atenten contra su desarrollo físico y psicológico.

Como docentes nos vemos en la necesidad de realizar este proyecto, donde el estudiante encuentre la oportunidad de generar un cambio de actitud preparándose en la creación de hábitos de responsabilidad, honestidad y espíritu de superación a través de una serie de actividades dirigidas como danza, teatro, juegos tradicionales, pintura, artes plásticas y deporte.

La implementación de este proyecto lúdico en nuestra Institución es una alternativa de convivencia social y mejoramiento del rendimiento académico porque permite a los estudiantes eliminar la apatía que les produce la monotonía en las aulas de clase, permitiéndoles disfrutar de una tarde amena y recreativa que los beneficie en su crecimiento personal y desarrollo integral.

Nuestro proyecto le debe interesar a la sociedad porque con él se plantean una serie de actividades lúdico-recreativas para que los niños y niñas de nuestra

Institución aprovechen al máximo el tiempo libre y que en el futuro sean personas útiles a la sociedad.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Brindar a los estudiantes de la escuela José Antonio Galán la oportunidad asistir a talleres lúdicos para que aprovechen el tiempo libre en las horas de la tarde utilizando los espacios físicos que posee la institución.

6.4.2 Objetivos Específicos

- ✓ Generar espacios de encuentros culturales y recreativos entre las sedes de Básica Primaria de la Institución Educativa Departamental El Triunfo.
- ✓ Formar en la Institución grupos culturales que permitan cultivar la vocación artística en los educandos.
- ✓ Promover y proyectar las actividades lúdico-recreativas y artístico-culturales a la Comunidad Educativa.

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

6.5.1 Resultados y análisis de la aplicación de los talleres.

Los talleres surgen del cuadro de las variables e hipótesis del trabajo que se obtuvo después de haber hecho una lista de los posibles tópicos de trabajo de los cuales se seleccionaron seis.

Fundación Universitaria Los Libertadores
Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia
Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Sede: José Antonio Galán

Grupo: La Mesa 1

Institución: I.E.D “El Triunfo”

Nivel: Grado 2º y 4º

Integrantes: Floralba, Lourdes y Marelby

Taller 1. “A bailar se dijo”

Variable: La Danza

Objetivo: Establecer las diferentes capacidades que se puedan desarrollar en una persona a partir de la práctica de la danza.

Contenido y Metodología:

- ✓ La actividad se llevará a cabo en la biblioteca de la Institución por ser el espacio más amplio.
- ✓ Se trabajará con los estudiantes de los grados 2º y 4º, las docentes del proyecto y el profesor de danzas. Luego se les dará la bienvenida al taller y se hará una ronda.

Rondita de la mano

Dame una mano
Dame la otra
Vamos a hacer
Una ronda grandota
Una rondita muy alta
Una rondita muy baja
Una rondita saltando
Una ronda en una pata
Una ronda sentado
Porque ya estoy cansado!

- ✓ Así me muevo

Por toda la sala, nos movemos en todas las direcciones, y cada vez que vamos a tropezar con un compañero cambiamos de dirección.

Es conveniente que este ejercicio se haga a gran velocidad, se ha de esquivar al compañero, de manera que los estudiantes vayan intuyendo un cambio brusco en la velocidad.

Esta actividad presenta beneficios como el ayudar a relacionar el cuerpo con el entorno, conocer y dominar los cambios de dirección, reaccionar con rapidez, siendo un instrumento indispensable en el momento de realizar cambios de dirección que normalmente se utilizan en los montajes coreográficos.

- ✓ Suena, suena, suena...(con música)

Suena una música, que intercala momentos de sonido con otros de silencio. Por toda la pista, cuando suena la música se mueven, en silencio se detienen.

Con la misma música y en grupos de 6, hacer lo mismo pero en forma de conjunto, variantes:

-Hacerlo de uno

-Hacerlo de dos

Esta es una actividad que estimula la atención, la memoria y la expresión corporal.

La coordinación motora, permite que el estudiante se oriente fácilmente en el espacio, trabaja los cambios de dirección, reacciona con rapidez. Todos estos beneficios se desarrollan gracias a la música.

Siendo conceptos muy valiosos en el instante de los momentos coreográficos.

✓ El salto musical

Se marcan dos líneas una de salida y otra de llegada a una distancia de cuatro metros. Los niños se organizan uno al lado del otro y se colocan en la línea de salida.

La profesora con un instrumento musical (de percusión) marcará un golpe y en ese momento los niños darán un salto, si marca dos, darán dos saltos, etc. No debe dar más de tres golpes seguidos. Mediante los saltos los niños se desplazan desde la línea de salida hasta la de llegada. El primero en llegar sustituye a la profesora o al niño (a) que está en línea de llegada, al finalizar los estudiantes caminarán lentamente dando golpes suaves con los pies, los golpes se producen cada vez más suaves hasta caminar en silencio.

✓ Cerrando los ojos

Se les pedirán a los niños que observe al docente. Luego que cierre sus ojos. Mientras ellos tienen sus ojos cerrados pregúntale, que color de camisa está usted usando. Modificamos el juego haciendo preguntas acerca del lugar o un objeto especial. ¿Qué cosas recuerda del objeto? El estudiante tomara su turno y será el docente quien trate de recordar.

Este juego ayudara a desarrollar la memoria de los niños a memorizar pasos, coreografías.

✓ Montaje coreográfico

Danza “La cumbia” se dará inicio a la cumbia de la siguiente manera:

- ✓ Las mujeres llevan en alto las velas; marchan deslizando los pies con un ritmo de $\frac{3}{4}$ (tres por cuatro); y los hombres de $\frac{2}{4}$. Esto últimos la ejecutan así: pie derecho adelante, se coloca el pie izquierdo atrás, cruzado...los brazos son llevados en alto indistintamente hacen el ademan de abrazar a la mujer pero nunca la tocan.
- ✓ Coreografía: los hombres entregan las velas a la mujeres y todos van a colocarse en círculo, se hacen dos círculos uno dentro del otro, y los hombres van buscando su compañera, las mujeres giran en su puesto y los hombres giran y se trasladan por todo el círculo hasta llegar al punto de partida, luego tomando rumbo contrario al círculo anterior se realiza la figura llamada caracola; con movimientos únicamente de rotación, colocarse en hileras y entrecruzarse y cambiar de puesto, luego rutinas hacia adelante y hacia atrás. Formar un círculo intercambio de hombres y mujeres dentro y fuera girando los que quedan en el puesto varias veces. Formación por parejas detrás de la otra y se finaliza la danza de esta forma, abandonando el círculo.

.Luego haremos la evaluación:

Evaluación: ¿Por qué es importante la danza?

Procesamiento de la evaluación de los talleres a los estudiantes.

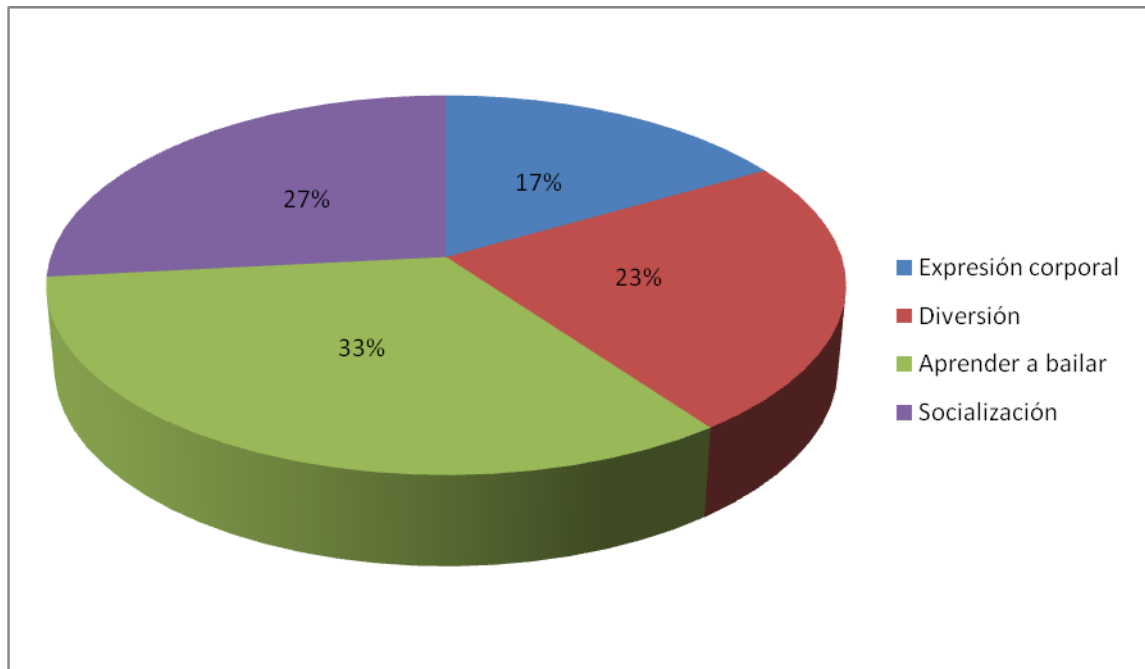
Pregunta 1. ¿Por qué es importante la danza?

Tabla 16. Resultado de la pregunta 1

Categorías	Frecuencia	%
Expresión corporal	5	17
Diversión	7	23
Aprender a bailar	10	33
Socialización	8	27
Total	30	100

Fuente: los autores.

Gráfica 16. La importancia de la danza.



Fuente: los autores.

Interpretación

El 33% de los estudiantes afirman que con la danza aprendemos a bailar porque me gusta participar en actividades que se realizan en la institución o fuera de ella. El 27% afirma que la danza es importante porque es una manera de socializarnos con los demás compañeros o compañeras.

El 23% de los estudiantes dijeron que la danza expresa alegría al escuchar algún tipo de música.

El 17% de los estudiantes afirman que la danza es importante porque con ella aprendemos a expresarnos corporalmente.

Diario de campo del taller 1	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	16 de Septiembre de 2014
Grupo observado	Segundo y cuarto
Lugar de observación	Biblioteca de la escuela José Antonio Galán
Tiempo de observación	Dos horas
Variable	La danza
<p>Descripción de la observación</p> <p>Después de la bienvenida a los niños, se da inicio al taller con la ronda. Se ubicaron todos en una rueda y empezaron a repetir la ronda hasta aprendérsela haciendo los ademanes correspondientes. Luego, en la segunda estrofa empezaron a moverse por todo el salón, en todas las direcciones pero evitando tropezar con los compañeros. En la tercera estrofa había música y ellos tenían que parar cuando dejara de sonar. Después se organizaron en grupos de 6, luego de 4, de 5, de 3, solos. Algunos se equivocaban y quedaban uno más o uno menos en los grupos. Luego, cuando empezó a sonar el tambor, debían dar un salto por cada sonido hasta llegar al otro extremo del salón. En otra de las actividades debían cerrar los ojos y adivinar como venían vestidos sus compañeros, las profesoras, los colores de la virgen del salón, el letrero, los colores de bandera, los objetos. Lo último fue el montaje coreográfico de la cumbia. Al comienzo les dio pena y se les dificultó porque estaban demasiado tiesos y poco a poco se fueron soltando hasta aprender el primer paso. Se hicieron por parejas y después de más de media hora de ensayo lograron hacerlo muy bien. Al final del taller se les ofreció a los niños dulces por su participación y colaboración.</p>	
<p>Aspectos positivos</p> <p>Todos los niños estaban a la expectativa y contentos porque era algo nuevo y novedoso para ellos.</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>Los niños gritaban demasiado y todos querían hablar al mismo tiempo.</p>
<p>Comentarios</p> <p>Al comienzo del taller, algunos niños fueron muy tímidos y poco a poco fueron participando e integrando en las actividades propuestas.</p>	

Conclusiones

Podemos decir que la creación de este taller nos permitió ver la danza como una herramienta para nuestro trabajo.

Taller 2. “Juego de roles”

Variable: El teatro.

Objetivo: llevar a cabo el proceso de creación y puesta en escena de una obra de teatro.

Contenido y Metodología:

- ✓ La actividad se llevará a cabo en la biblioteca de la Institución por ser el espacio más amplio.
- ✓ Se trabajará con los estudiantes de los grados 2º y 4º, las docentes del proyecto y el profesor de teatro. Luego se les dará la bienvenida al taller y se hará un diálogo para conocer las ideas previas de los estudiantes sobre el teatro: Se reúnen los niños en un círculo. Averiguamos lo que saben y piensan sobre el teatro. Caminan alrededor del círculo, al estilo ronda y hacemos que cada niño tome un momento para expresar lo que el teatro significa para él.
- ✓ Realiza juegos corporales, gestuales, mímicos para facilitar la desinhibición, creación y disfrute:

La pájara pinta.

Estaba la pájara pinta
Sentada en un verde limón
Con el pico cortaba la rama,
Con la rama cortaba la flor

¡Ay, ay, ay! ¿Cuándo vendrá mi amor?
Me arrodillo a los pies de mi amante
Me levanto constante, constante
¡Dame una mano! ¡Dame la otra!
¡Dame un besito sobre la otra!

Daré la media vuelta
Daré la vuelta entera

Pero no, pero no, pero no,
Porque me da vergüenza,
Pero si, pero sí, pero si,
Porque te quiero a ti.

- ✓ Escribimos nombres de personajes infantiles comunes. Los ponemos en un sombrero para que los niños escojan. Se les da tiempo para practicar. Dejamos que actué frente al grupo. Esto le da a cada niño la oportunidad de ser un personaje.
- ✓ Le pedimos a cada niño que memorice un monólogo muy corto. Esto no debe ser más de 30 segundos. Es una gran herramienta para ayudar con la memorización.
- ✓ La pantomima. Escribimos 20 actividades en pequeños trozos de papel y los doblamos. Por ejemplo “trabajo de oficina”, “tareas domésticas” o “equipo de fútbol”. Ponemos los niños en grupos de a tres o cuatro y revolvemos los trozos de papel dentro de un sombrero. Pedimos a cada grupo que saque un trozo de papel y luego representa la actividad usando mímicas específicas para describirlas.
- ✓ Cuentos de hadas divertidos. Colocamos los niños en grupos de a cuatro o cinco. Se le dice que pueden elegir cualquier cuento para actuar con sus compañeros. No obstante, deben cambiar la historia para hacerla más actual, haciendo que sea más divertida, o cambiar el final.
- ✓ Preparar una puesta en escena. Elegimos una pequeña obra de teatro para que los niños actúen. Asignamos todos los personajes y colaboramos en la preparación del vestuario y opciones.

Título: El ciempiés futbolista.

Personajes.

Narrador, cinco elefantes futbolistas, cinco gusanos futbolistas, elefante entrenador, gusano entrenador, ciempiés futbolista, árbitro (cualquier animal que se elija).

Escenario: Un campo de fútbol.

(Empieza la acción en el campo, ya van, ya vienen los elefantes metiendo goles y los pobres gusanos asustados no dan una sola).

Narrador: Se disputaba el partido final para conocer al campeón de la liga animal de futbol. Habían venido equipos de todas partes del mundo y asombrosamente los gusanos llegaron hasta ese punto, para encontrarse con el más difícil de los rivales, los elefantes, quienes dominaron todo el juego y les ganaban ya por una decena de goles. Los pobres gusanos estaban muy cansados y con el ánimo bajo. Gusano entrenador: ¡Vamos chicos!, que esto no se acaba, hasta que se acaba.

Elefante entrenador: ¡Defensa, defensa!, no se confíen que por algo llegaron los gusanos hasta aquí.

Narrador: Faltaban solo diez minutos de partido, y el panorama no lucia muy bien para los gusanos, 50-0 era un marcador nunca antes visto, pero el entrenador de los gusanos no tiraba la toalla.

Gusano entrenador: ¡Eso es muchachos!, ya falta poco.

Narrador: En ese momento a pesar de tener mucho cuidado con sus rivales, uno de los elefantes pisa a un pobre gusanito, y este sale lastimado.

El entrenador pide de inmediato un cambio.

Arbitro: (sopla su silbato).

¡Falta!

Elefante futbolista: Lo siento mucho gusanito, no quería lastimarte, espero que te recuperes pronto.

Gusano futbolista: No hay problema amigo, gajes del oficio.

Narrador: Sale el jugador lesionado y entra el ciempiés. Corren los elefantes de aquí para allá, corren los gusanos, el ciempiés mete gol tras gol, hasta quedar 50-75 a favor de los gusanos. Pasan los entrenadores a darse la mano, y el elefante se muestra bastante incrédulo.

Elefante entrenador: Pero que gran juego.

Gusano entrenador: Como ninguno otras, mil gracias.

Elefante entrenador: Solo hay una cosa que no entiendo. Si tiene usted un jugador tan habilidoso como ese, ¿Por qué no lo ha puesto desde el inicio?

Gusano entrenador: Es que estaba terminando de atarse las botas.

Evaluación:

¿Cómo hubieses reaccionado si fuese el personaje principal de la obra de teatro?

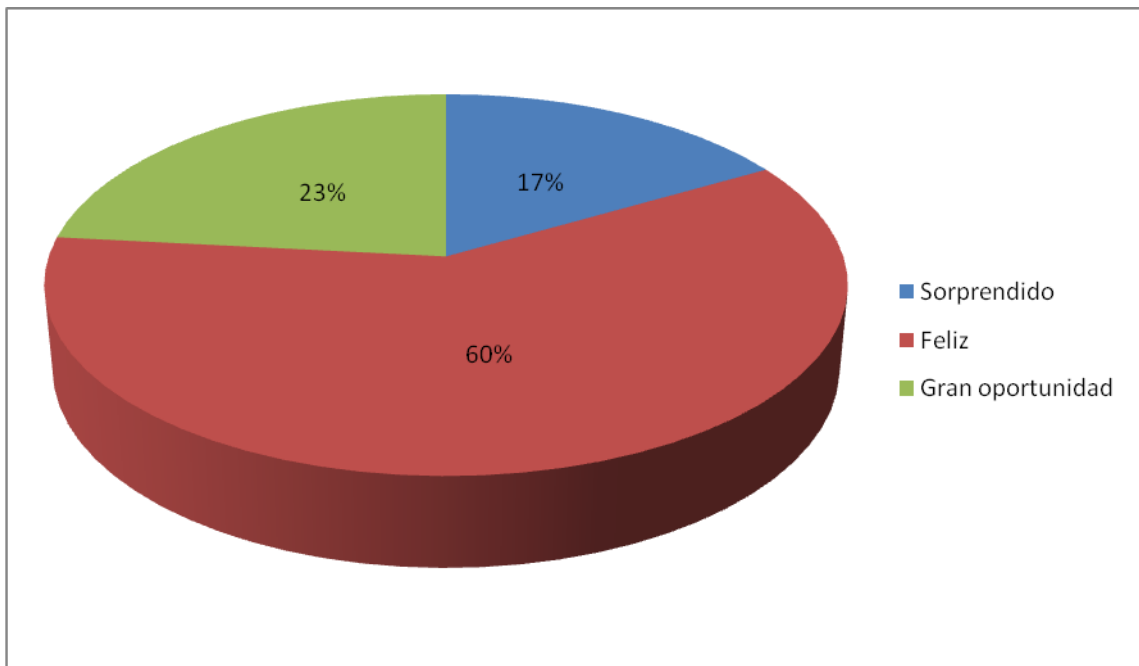
Pregunta 2. ¿Cómo hubiese reaccionado si fuese el personaje principal de la obra de teatro?

Tabla 17. Resultado de la pregunta 2

Categorías	Frecuencia	%
Sorprendido	5	17
Feliz	18	60
Gran oportunidad	7	23
Total	30	100

Fuente: los autores.

Gráfica 17. Reacción de los niños frente al personaje principal en una obra de teatro.



Fuente: los autores.

Interpretación

El 60% de los estudiantes afirman que el teatro es una forma de representar sus personajes favoritos porque se sienten felices de ser el protagonista de la obra.

El 23% afirma que para ellos fue una gran oportunidad porque había una responsabilidad individual en su papel.

El 17% de los estudiantes quedaron sorprendidos al saber que actuarían en una obra de teatro porque nunca les habían dado un papel tan importante.

Diario de campo del taller 2	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	30 de septiembre de 2014
Grupo observado	Segundo y cuarto
Lugar de observación	Biblioteca de la escuela José Antonio Galán
Tiempo de observación	Dos horas
Variable	El teatro
Descripción de la observación	
<p>Después de la bienvenida a los niños, se da inicio al taller con un diálogo para conocer las ideas previas que ellos tienen sobre el teatro. Se reunieron todos los niños en un círculo y cada uno fue contando lo que saben o piensan del teatro. Luego, se realizó juegos corporales, gestuales y mímicos con la ronda “La pájara pinta” para ir dejando a un lado la timidez. Después, cada niño tomó un papel con el nombre de un personaje infantil para interpretar un pequeño monólogo frente a sus compañeros. Esto les ayuda para la memorización. Luego, se dividieron en grupos de cuatro niños para representar una pantomima. Cada grupo debía tomar un papel con una actividad diferente: “trabajo de oficina”, “tareas domésticas” o equipo de fútbol”. Cada grupo representó la actividad usando la mímica y los demás compañeros debían adivinar la actividad. Después, en grupos de cuatro o cinco niños se les pidió que eligieran un cuento para actuar frente a sus compañeros. Debían cambiarle el final para hacerlo más divertido. Lo último fue la puesta en escena “El ciempiés futbolista”, una pequeña obra de teatro para que todos tuvieran la oportunidad de actuar y colaborar con su preparación. (vestuario, etc.). Al finalizar el taller se les ofreció a los niños un bombombún, una colombina y una goma en agradecimiento por su participación.</p>	

Aspectos positivos	Aspectos negativos
Todos los niños estaban muy contentos con todas las actividades que se realizaron.	Empezó a llover y algunos niños llegaron tarde.
<p>Comentarios</p> <p>Lo que más les llamó la atención a los niños fueron las máscaras que utilizaron para representar la obra de teatro, donde la participación fue buena.</p> <p>Los estudiantes al cambiar el rol se sentían orgullosos y entusiasmados por su personaje, donde sobresalieron algunos por su facilidad para actuar.</p>	
<p>Conclusiones</p> <p>El taller de teatro nos brindó herramientas, que enriquecieron el crecimiento de los estudiantes orientándolos a ser activos y creativos en la construcción de la realidad.</p>	

Taller 3. “Viva el Deporte”

Variable: El Deporte.

Objetivo: Participar en actividades físicas, deportivas y recreativas en forma individual y colectiva utilizando positivamente el tiempo libre, para contribuir al desarrollo social.

Contenido y Metodología:

- ✓ La actividad se llevará a cabo en el campo deportivo de la Institución o el polideportivo de la Inspección.
- ✓ Se trabajará con los estudiantes de los grados 2º y 4º, las docentes del proyecto y el profesor de Educación Física. Luego se les dará la bienvenida al taller.
- ✓ Buscando amigos.
- ✓ Materiales: Banderitas, tizas.

Se forman subgrupos formados en hileras tras la línea de salida.

Salen los dos primeros a darle la vuelta a una banderita situada a 20m, para volver y tomar la mano al segundo compañero y realizar el mismo recorrido y así sucesivamente hasta coger la mano al último y realizar el mismo recorrido todos sus compañeros.

Reglas:

1. No deben soltarse de la mano los jugadores.
2. El grupo que se suelte de la mano tendrá que retornar al lugar de inicio.
3. Gana el subgrupo que termine antes.

✓ Balón Volador.

Materiales: Balón, banderitas, tizas.

Se organizaran dos equipos en hilera, a una distancia de 2 metros se coloca un niño que sostendrá el balón en sus manos. Cada hilera tendrá un capitán que estará al frente de su equipo con un balón en las manos. Los capitanes de cada hilera a la señal del profesor lanzarán el balón hacia el primero de su equipo, este cuando lo reciba lo devolverá y rápidamente se sentará, cuando ese jugador se sienta se volverá a repetir la misma acción hasta el jugador número 5, que correrá a ocupar el lugar del capitán para seguir el juego.

Reglas:

1. El capitán se colocará a una distancia de 2 (m)
2. Cuando se cambie de capitán, este se colocará al final de la hilera.
3. Ganará el equipo que primero lo haga.

✓ Carrera en equipo.

Materiales: Banderas, tizas.

Los subgrupos se formarán en hileras tras la línea de salida. Tomados de las manos.

A la señal del profesor saldrán corriendo a darle la vuelta a las banderitas y regresarán a ocupar la formación inicial, donde toparán al subgrupo de su equipo que le corresponde salir detrás.

Reglas:

1. Los alumnos no podrán soltarse de las manos.
2. Ganará el equipo que más rápido llegue a finalizar el juego.

✓ Actividad pre-deportiva.

Este juego nos servirá para presentar el deporte.

Cuento motor LA MONTAÑA.

Material: (Cofre con medallas, copas y una pelota de baloncesto).

Los niños formarán parte de un grupo de jóvenes montañeros que deberán llegar a la cima de la más inhóspita montaña, donde les aguarda el cofre del capitán Garfio. El cofre contiene los trofeos deportivos y las pelotas del capitán (entre los trofeos y medallas, habrá una pelota de baloncesto). Para llegar a la cima, los montañeros deberán previamente prepararse físicamente, realizando ejercicios de estiramiento, carrera, etc. Una vez preparados el grupo partirá hacia la cima en busca del cofre. A lo largo del cuento los alumnos deberán realizar las fases de calentamiento muscular y vuelta a la cama, realizando ejercicios adecuados para su desarrollo psicomotor.

✓ Baloncesto.

Se Instruye a los jugadores a realizar varias vueltas de precalentamiento alrededor de la cancha. Se organizan en hileras de igual cantidad y realizan estiramientos en equipo. Mostrándoles estiramientos del torso, de la parte inferior del cuerpo, de abdomen y glúteos.

✓ Ejercicio.

Los niños se dividen en dos equipos, se colocan en fila en el centro de los espacios. Un integrante de cada equipo esquiva a sus compañeros y al volver. Le da el relevo al siguiente, que hace lo mismo. Las acciones que se realizan al sortear a los compañeros son:

- Cambios de dirección libres.
- Cambio de dirección normal.
- Cambios de dirección con pivote.
- Cambios de dirección con pivote-reverso (girando sobre uno mismo).
- Los cuatro anteriores, pero de espalda.

Evaluación:

¿Por qué le gusta participar en actividades deportivas?

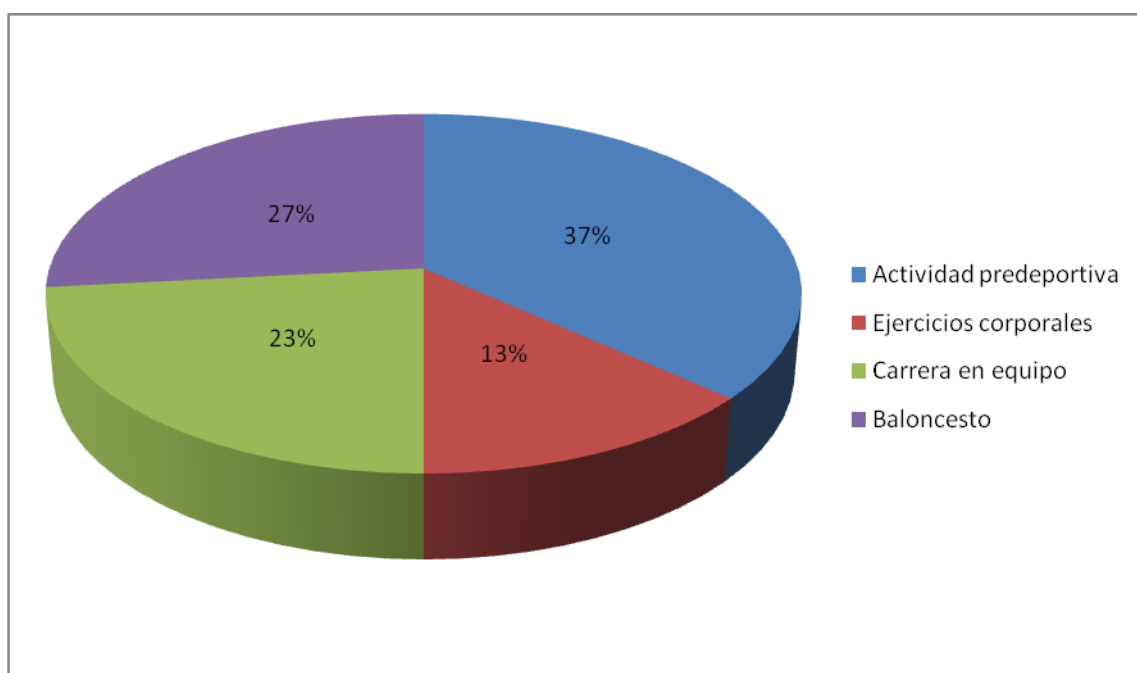
Pregunta 3 ¿Por qué le gusta participar en actividades deportivas?

Tabla 18. Resultado de la pregunta 3

Categorías	Frecuencia	%
Actividad pre deportiva	11	37
Carrera en equipo	7	23
Ejercicios corporales	4	13
Baloncesto	8	27
Total	30	100

Fuente: los autores.

Gráfica 18. Preferencias sobre actividades deportivas.



Fuente: los autores.

Interpretación

El 37% de los estudiantes afirman que las actividades pre deportivas son las que más les gusta porque es una forma de competir sanamente con sus compañeros o compañeras.

El 27% de los estudiantes opinaron que el baloncesto es un deporte que les sirve para compartir en equipo porque pueden demostrar sus capacidades físicas.

El 23% de los estudiantes dijeron que las carreras en equipo les agrado porque fue una forma de trabajar en grupo, estar atentos y ser responsable en el juego.

El 13% de los estudiantes afirman que los ejercicios corporales les llamo la atención porque les sirve para su desarrollo sicomotor, aprender a desplazarse en diferentes direcciones y trabajar individualmente.

Diario de campo del taller 3	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	16 de octubre de 2014
Grupo observado	Segundo y cuarto
Lugar de observación	Campo deportivo
Tiempo de observación	Dos horas
Variable	El deporte
Descripción de la observación	
<p>Después de la bienvenida a los niños, se da inicio al taller con un juego buscando amigos. Se formaron subgrupos formados en hileras tras la línea de salida, salieron los dos primeros a darle la vuelta a una banderita y así sucesivamente hasta que participaron todos, hay algunos niños que son distraídos y los otros se preocuparon porque iban perdiendo y querían ganar. Luego, en la segunda actividad se organizaron dos equipos en hileras, cada una nombraba un capitán que estuvo al frente de su equipo con un balón en sus manos, a la señal del profesor lanzaban el balón hacia el primero de su equipo y así hasta llegar al último participante. Ganó el equipo que primero lo hizo. Se observó que hay niños que no se concentran para hacer la actividad. Después se organizaron en grupos tras la línea de salida, tomados de las manos esperando una señal. Salían corriendo a darle la vuelta a las banderitas y regresaban a ocupar la formación</p>	

<p>inicial. Algunos por la alta temperatura se fatigaban. En otra actividad se instruyó a los jugadores a realizar varias vueltas de precalentamiento alrededor del campo deportivo, se realizaron ejercicios de estiramiento en equipo para dar inicio al juego de baloncesto, donde todos participaron. En la última actividad se formaron dos grupos donde cada equipo tenía que esquivar a sus compañeros cambiando de dirección, donde salieron agotados.</p>	
<p>Aspectos positivos</p> <p>En el desarrollo de las actividades se detectó que gran parte de los niños se sienten motivados, expresan y disfrutan a plenitud todo el proceso.</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>La temperatura estaba muy alta. Algunos niños se cansaron con facilidad debido a lo anterior.</p>
<p>Comentarios</p> <p>Todas las actividades que se hacen en grupo son muy enriquecedoras porque aprenden a compartir con niños de otros grados.</p>	
<p>Conclusiones</p> <p>Cuando el deporte se utiliza como instrumento para el desarrollo y la paz debe ejecutarse teniendo en cuenta la equidad y haciendo que sea relevante culturalmente.</p> <p>Los programas deportivos deben ser diseñados específicamente para poner de relieve las habilidades y los valores esenciales que pueden aprenderse a través del deporte.</p>	

Taller 4. “Ahora pintaremos”

Variable: La pintura

Objetivo: Conocer la pintura como forma de adquisición de conocimiento y cultura, evidenciando así una manera de sana recreación.

Contenido y Metodología:

- ✓ La actividad se llevará a cabo en la biblioteca de la Institución por ser el espacio más amplio.

- ✓ Se trabajará con los estudiantes de los grados 2º y 4º, las docentes del proyecto y el profesor de pintura. Luego se les dará la bienvenida al taller. Dándole una parte teórica de iniciación a la pintura.
- ✓ Después de esta parte teórica el niño se formará una idea clara de cómo plasmar una imagen. Luego se les darán materiales como: lápices, crayones, borradores y tajalápiz.

Con las figuras geométricas realizarán el dibujo de una jirafa y la decoran a su gusto.

- ✓ Uso del lápiz en sombras.

Sujeta el lápiz entre los dedos índice y pulgar para trazar líneas. Luego, pasa el lápiz suavemente y difumina con la yema de tu dedo.

Traza líneas y luego toma el lápiz pasándolo por debajo de la palma de la mano, sujetándolo entre tus dedos índice y pulgar. El lápiz quedara acostado y así podrás rellenar la sombra.

- ✓ Colores

Crear composiciones partiendo de colores:

- Primarios: amarillo, azul y rojo
- Secundarios: verde, naranja y violeta.

Los niños harán las mezclas de los colores respectivos para pintar unas uvas, una piña, un paisaje y un dibujo libre.

- ✓ Punzón y puntadas.

Los niños picarán por el revés de una figura para crear texturas. (tomate, conejo).

Picando en forma muy seguida por el borde de una figura para sacarla y usarla en una composición. (árboles, casas, nubes, sol, pájaros, etc.).

- ✓ Mariposario.

El niño Decorará las mariposas usando colores, libremente; picará únicamente por el borde externo de las alas de las maripositas, luego las levantará observando cómo salen a volar y por último bordeará el

cuadro con lana, haciendo puntadas en forma de cruz.

✓ Esgrafiado.

Rellenar en un octavo de cartulina con crayolas de diferentes colores franjas horizontales de 3 cm de ancho cada una, una vez realizado esto esparcimos por toda la cartulina betún negro o crayola negra. Cuando este seco, con una aguja de punta roma o palillo los niños harán un paisaje.

✓ Cepillado.

En un octavo de cartón paja, los niños colocan una plantilla silueta sobre la plancha y la salpican con un cepillo de dientes impregnado de tempera, por los exteriores.

✓ Pintura sobre papel corrugado.

El niño hará un dibujo sobre un cartón corrugado, luego se pinta con temperas y cuando este seco se pega sobre un cartón paja y lo decora a su gusto.

Evaluación: ¿Cuál fue la técnica de pintura que más le gusto y por qué?

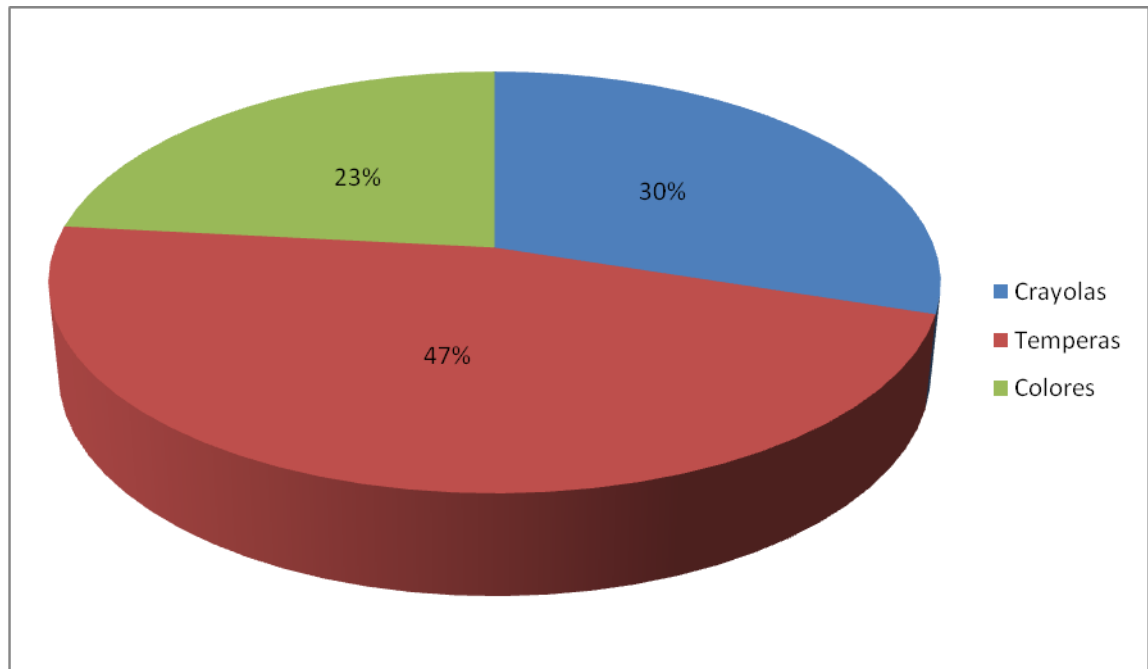
Pregunta 4 ¿Cuál fue la técnica de pintura que más le gusto y por qué?

Tabla 19. Resultado de la pregunta 4

Categorías	Frecuencia	%
Temperas	14	47
Colores	7	23
Crayolas	9	30
Total	30	100

Fuente: los autores.

Gráfica 19. Gusto por las técnicas de pintura.



Fuente: los autores.

Interpretación

El 47% de los estudiantes afirman que pintar con temperas es una sensación muy agradable porque les permite trabajar con diferentes materiales y combinar todos los colores.

El 30% de los estudiantes dijeron que les encanta pintar con crayolas porque la pueden utilizar de diferentes maneras y pueden corregir errores en los dibujos.

El 23% de los estudiantes afirman que les gusta trabajar con colores porque les agrada la variedad de ellos en sus dibujos y además pueden difuminar sus trabajos.

Diario de campo del taller 4	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	30 de octubre de 2014
Grupo observado	Segundo y cuarto
Lugar de observación	Biblioteca de la escuela José Antonio Galán
Tiempo de observación	Dos horas
Variable	Pintura
<p>Descripción de la observación</p> <p>Después de la bienvenida y saludo a los niños, se da inicio al taller con la explicación que es la pintura. Se le entrego a cada niño un dibujo de una jirafa con figuras geométricas para que la colorearan. Cada figura iba de un color, por ejemplo los cuadrados rojos, los triángulos verdes... Los niños estaban muy contentos porque les encanta pintar. Luego se les dio un lápiz para trabajar la sombra sujetándolo con el dedo índice y el pulgar para trazar líneas, dibujaron un paisaje con árboles, montañas... Al comienzo se reían porque habían tomado la hoja mal, después ya empezaron solitos a trabajar hasta hacerle la sombra a su paisaje. Luego trabajaron con temperas utilizando los colores primarios y secundarios en su dibujo. El siguiente trabajo fue picar por el revés una figura para poder sacarla y tocar su textura. Después empezaron con el mariposario, ellos decoraron las mariposas y luego las debían picar por el borde externo de las alas, las levantaban y observaban como salían a volar. Luego en un octavo de cartulina hicieron franjas horizontales de 3 cm cada una con crayolas de diferentes colores. Después esparcieron betún negro, cuando se seco con una aguja punta hicieron un paisaje. Luego en un cartón paja colocaron una plantilla silueta y la salpicaron con un cepillo impregnado con temperas, solo por los exteriores. Por último, cada niño expuso su trabajo delante de los compañeros.</p>	
<p>Aspectos Positivos</p> <p>La participación fue un éxito porque a todos los niños les encanta pintar, dibujar, colorear...</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>Algunos niños quieren hacer las cosas rápido, lo que ocasiona desorden y mala utilización de los materiales. Otros no prestan atención a las indicaciones de lo que deben hacer.</p>

<p>Comentarios</p> <p>Hubo buen ánimo en el grupo, ya que todos participaron del taller con agrado, compartiendo sus elementos de trabajo y ayudándose mutuamente. Los estudiantes mostraron gran interés al desarrollar este trabajo lúdico, donde se noto en algunos niños un cambio de actitud frente al taller realizado.</p>
<p>Conclusiones</p> <p>La pintura estimula la comunicación, la creatividad, sensibilidad, y aumenta la capacidad de concentración y expresión de los estudiantes.</p>

Taller 5. “Juegos de ayer para entrenar hoy “

Variable: juegos tradicionales

Objetivo: Disfrutar del juego en relación con los demás, valorando el juego para el empleo del tiempo libre.

Contenido y Metodología:

- ✓ La actividad se llevará a cabo en el campo deportivo de la Institución.
- ✓ Se trabajará con los estudiantes de los grados 2º y 4º, las docentes del proyecto. Luego se les dará la bienvenida al taller.
- ✓ Damos inicio con una ronda.
¿El lobo está?

Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está porque cuando venga el lobo quien sabe que nos hará.

-¿El lobo está?

En este espacio se nombra al lobo desde que se despierta hasta que está totalmente listo.

Al final se grita: “Salió el lobo”, entonces todos salen a correr y el lobo debe alcanzar a una persona que en la siguiente ronda hará las veces de lobo.

✓ Yermis.

Se arman dos equipos con igual número de jugadores. Se recolectan un grupo de tapas de gaseosa de ocho a doce y se alistan los palos que harán las veces de bates.

Se elegirá quienes inician el juego ó sea quienes atacan y quienes defienden, el equipo que defiende coge el bate y uno de los jugadores va hasta el sitio donde se han apilado las tapas una sobre otra.

Cada jugador puede lanzar la pelota contra la pila a una distancia de tres o cuatro metros, cuando la logré derribar debe salir corriendo a defenderse, si ninguno del equipo lo logra le tocará el turno al contrario y así sucesivamente.

El juego consiste en que los dos equipos se enfrentan, el equipo que recibe la pelota debe tratar de ponchar a sus contrarios haciéndose pases entre ellos mismos, por su parte el equipo que batee debe intentar armar nuevamente las tapas defendiéndose con los bates y lanzando la pelota lo más lejos posible, cuando se logra armar las tapas el equipo grita “Yermis”, se comprueba que se armó bien la pila y si es así el equipo triunfador vuelve a batear.

Si no se logran armar las tapas y todos los integrantes del equipo bateador son ponchador el turno de batear se cede al otro grupo.

✓ La carretilla.

Se corren por parejas. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.

✓ Juego de la soga.

El tira y afloja, (soga tira), juego de la soga es un deporte que pone a dos equipos uno contra el otro en una prueba de fuerza. Dos equipos, se alinean al final de una soga, la soga es marcada con una línea central y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea. El equipo comienza con la línea central directamente sobre una línea marcada en la tierra, y una vez comenzado el concurso (el jala miento), intentan jalar al otro equipo hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central, o cuando cometan una falta (cuando un miembro del equipo cae o se sienta).

✓ Las canicas.

Se trata de un juego de puntería y precisión en el cual deberemos tocar a la

canica objetivo con nuestra bola que será lanzada con nuestro dedo pulgar. Por supuesto, no está permitido ayudarnos arrastrando la mano o acompañar el lanzamiento con un movimiento. Existen varias modalidades para jugar a este juego. Entre todas las existentes algunas de las más interesantes son:

- Bombardero
- Círculo
- Túnel

✓ Golosa.

Se puede jugar de manera individual, pero para mayor diversión se recomienda que sean dos o más los integrantes del juego.

Se coge una tiza blanca y en las lozas del suelo se dibujan cuadrados y se numeran del uno al diez.

Después cada niño debe coger una bolita o una piedrecita pequeña e ir tirando a cada número intentando que la piedra entre dentro de ese cuadrado porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.

✓ Salto con cuerda.

Salto con cuerda, es una actividad practicada como juego infantil y como ejercicio físico, el uso de las cuerdas para saltar ha sido tradicionalmente uno de los juegos favoritos de los niños. El salto con cuerda habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona la que hace girar la cuerda y salta.

Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta.

✓ Pelota bota.

El objetivo es lanzar la pelota a los adversarios, ya que cuando un participante es tocado por la misma, se va a la zona de los eliminados de su equipo. Gana el equipo que logre sacar del campo a todos sus adversarios. Los movimientos de los jugadores se limitan a su propio campo, no pudiendo traspasar la línea que los separa del campo rival. Este juego sirve para desarrollar movimientos rápidos, destreza, dominio del cuerpo y cooperación entre los miembros del equipo.

✓ El reloj de Jerusalén

Las niñas van girando y cuando digan doce si alguna de ella no se acurruca perderá; la ronda se canta al ritmo de esta canción: " El reloj de Jerusalén da las horas siempre bien, da la una, da las dos, da las tres, da las cuatro, da las cinco, da las seis, da las siete, da las ocho, da las nueve, da las diez, da las once, da las doce"

Evaluación: ¿Cuál de los juegos tradicionales realizados ayudaría a unir más tu familia y por qué?

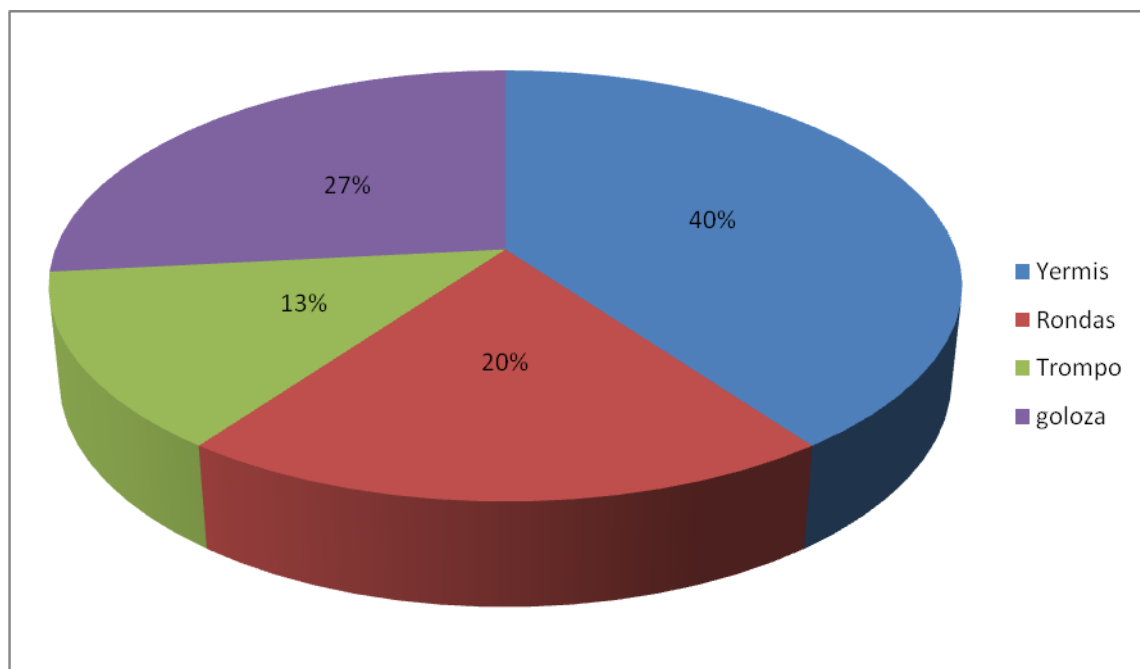
Pregunta 5 ¿Cuál de los juegos tradicionales realizados ayudaría a unir mas tu familia y por qué?

Tabla 20. Resultado de la pregunta 5

Categorías	Frecuencia	%
Yermis	12	40
Rondas	6	20
Trompo	4	13
Goloza	8	27
Total	30	100

Fuente: los autores.

Gráfica 20. Juegos tradicionales que ayudarían a unir más las familias.



Fuente: los autores.

Interpretación

El 40% de los estudiantes afirman que les fascino el yermis porque fue algo diferente para ellos y pudieron compartir con sus compañeros y compañeras.

El 27% de los estudiantes dijeron que les encanta jugar goloza porque se puede saltar en un solo pie, es divertido y se comparte con la familia.

El 20% de los estudiantes afirman que les gusta jugar rondas porque es una forma de distraernos, compartir y socializarnos con mis compañeros y mis padres.

El 13% de los estudiantes opinaron que les agrada jugar con el trompo porque les encanta hacer piruetas con él y cuando se lo colocan en la mano es una sensación muy agradable.

Diario de campo del taller 5	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	12 de noviembre de 2014
Grupo observado	Segundo y cuarto
Lugar de observación	Campo deportivo
Tiempo de observación	Dos horas
Variable	Juegos tradicionales
Descripción de la observación	
Después de la bienvenida a los niños, se da inicio al taller con la ronda ¿el lobo esta? Se escogió un niño para que hiciera el papel de lobo. Se ubicaron todos en un círculo y empezaron a repetir la ronda desde que se despierta el lobo hasta que está totalmente listo, haciendo los ademanes correspondientes. Al finalizar los niños salieron corriendo para que el lobo no los atrapara. Luego, se armaron tres equipos para jugar yermis con igual número de jugadores. Iniciaron dos grupos, se elige quien inicia el juego y quienes atacan. Un grupo recolectaba las tapas de gaseosa (ocho o doce) y las armaba y el otro grupo trataba de no dejarlas armar. El equipo que defiende coge la pelota y uno de los jugadores va hasta el sitio y coloca las tapas una sobre otra. El equipo perdedor sale y entra el otro. Luego jugaron a la carretilla, uno hizo de carretilla con las manos y el otro la lleva sujetando	

<p>al otro por los dos pies. En el juego de la soga los niños resistieron más que las niñas. Jugando canicas unos tenían mejor puntería que otros y se ponían de mal genio cuando no atinaban. La golosa solo la jugaron las niñas ya que para ellas es una actividad que juegan desde que llegan a la escuela. A todos los niños (as) les gusta saltar con una soga donde se observo que algunos les falta trabajar la motricidad. Otros saltaron con un lazo por parejas. Algunos niños jugaron con los trompos haciendo piruetas y demostrando sus habilidades con él.</p>	
<p>Aspectos positivos</p> <p>Todos los niños estaban a la expectativa y contentos porque era algo nuevo y novedoso para ellos.</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>Los niños gritaban demasiado y todos querían hablar al mismo tiempo. La temperatura estaba demasiada alta.</p>
<p>Comentarios</p> <p>Algunos niños se cansan demasiado rápido porque no están acostumbrados a actividades físicas, pero aún así les encanto los juegos tradicionales. En el transcurso del taller se dieron a conocer los niños que son buenos líderes y saben trabajar en grupo.</p> <p>Estas actividades lúdicas deberían realizarse más seguido, ya que por medio del juego los niños aprenden más fácil y dejan a un lado su timidez y agresividad.</p>	
<p>Conclusiones</p> <p>Los juegos tradicionales son unos excelentes instrumentos para que los estudiantes conozcan y contribuyan a que se siga jugando una serie de actividades y juegos que permitan el desarrollo corporal, social y personal.</p>	

Taller 6. “El arte de crear“

Variable: Artes plásticas.

Objetivo: hacer al alumno consciente de sus posibilidades expresivas; desarrollar en él, el deseo y la capacidad de crear; realizar una primera

aproximación a la cultura artística.

Contenido y Metodología:

- ✓ La actividad se llevara a cabo en la biblioteca de la institución.
- ✓ Se trabajará con los estudiantes de los grados 2º y 4º, las docentes del proyecto. Luego se les dará la bienvenida al taller.
- ✓ El rasgado.

El rasgado de papel además de producir destrezas permite que el niño obtenga sentido de las formas y conocimientos del material, lo cual le permitirá más tarde trabajar con otros materiales.

Cuando el niño practica el rasgado, debe iniciarse en forma libre, que después identificará como formas sugerentes, a medida que domine el rasgado podrá manifestarse creando formas figurativas geométricas.

Las diferentes formas las puede rasgar de revistas y periódicos, como formas en la naturaleza, árboles, y nubes, etc.

Formar figuras geométricas con tiras de papel rasgadas, rasgar figuras impresas de revistas, rasgar formas geométricas enteras de revistas o periódicos, rasgar formas que representen frutas u objetos conocidos, hacer rasgado de formas simétricas, hacer una composición de rasgado. La composición se puede completar con creyones de cera o marcadores.

- ✓ Pintura dactilar.

Hacer una composición dactilar.

- ✓ Pintar soplando.

Las artes plásticas le permiten al niño expresarse por medio de éstas técnicas, el niño crea, inventa o imagina y estas son actividades que debemos delegar en forma permanente.

Para pintar soplando: se prepara un pintura clara (témpera y agua), se hecha esta pintura en una hoja, luego con un pitillo soplas hasta regar toda la pintura para conseguir formas.

- ✓ Ensartados.

La técnica consiste en ir introduciendo un hilo a través del orificio de

macarrones, cuencas de colores.

Formar collares, pintar collares de pasta con témpera.
Hacer collares de papel.

✓ Los títeres.

Los títeres representan un papel importante en la educación del niño, su construcción desarrolla su creatividad e imaginación, mientras que su manejo influye positivamente en su expresión corporal.

Existen muchos títeres: títeres de bolsas de papel, de fieltro, corcho, medias y de pasta de papel.

✓ El collage.

Con pedacitos de papel y pedacitos de tela, con recortes de revistas y otros materiales puedes realizar un collage sobre la superficie de la cartulina o papel, puedes combinar diferentes materiales.

✓ Materiales de desecho.

Hacer composiciones con materiales de desecho.

✓ Texturizado.

Materiales: Cáscaras de huevos, pega, témpera o pintura al frío, pinceles, hojas de papel bond blanco.

Se elabora un dibujo preferiblemente grande, se unta la pega a toda la figura, sin dejar secar se le rocían las cáscaras de huevo trituradas, luego dejar secar y finalmente pintar del color deseado.

Evaluación: ¿Qué objeto le gustaría crear de artes plásticas y por qué?

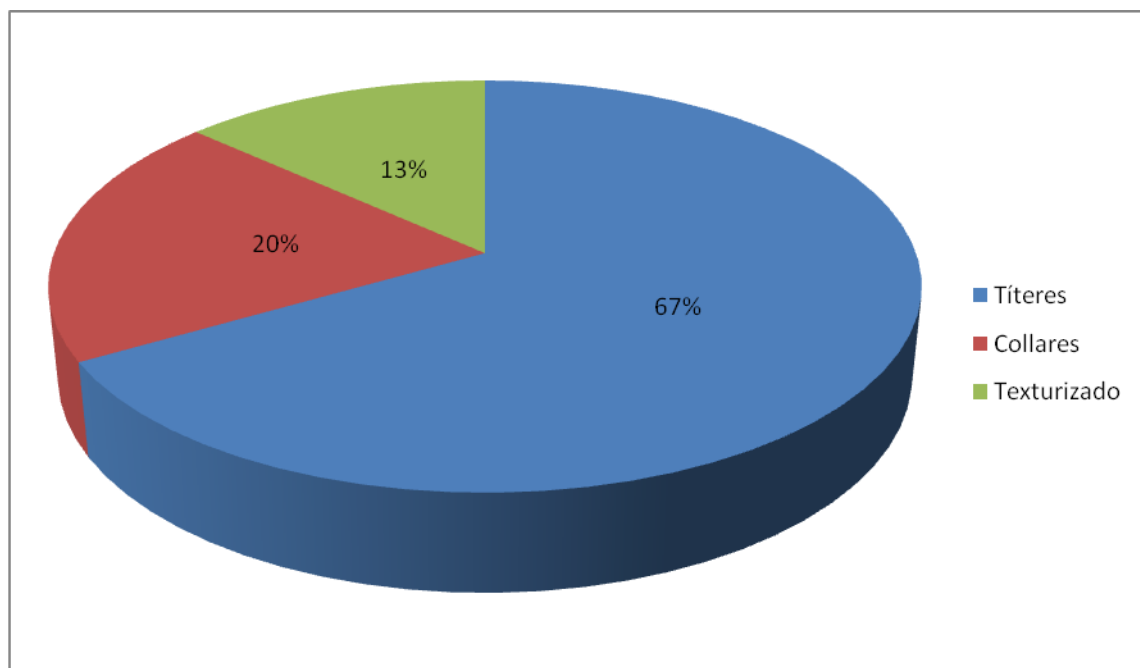
Pregunta 6 ¿Qué objeto le gustaría crear de artes plásticas y por qué?

Tabla 21. Resultado de la pregunta 6

Categorías	Frecuencia	%
Títeres	20	67
Collares	6	20
Texturizado	4	13
Total	30	100

Fuente: los autores.

Gráfica 21. Creación de objetos con material reciclable.



Fuente: los autores.

Interpretación

El 67% de los estudiantes afirman que la creación de títeres es una forma fácil de representar personajes porque al caracterizarlos no muestran su identidad.

El 20% afirma que se divirtieron al elaborar los collares y manillas porque es una forma de desarrollar la motricidad fina para dar tranquilidad y seguridad.

El 13% de los estudiantes dijeron que al trabajar los texturizados aprendieron una forma fácil de utilizar material reciclable porque son conscientes de la contaminación ambiental.

Diario de campo del taller 6	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	20 de noviembre de 2014
Grupo observado	Segundo y cuarto
Lugar de observación	Biblioteca de la escuela José Antonio Galán
Tiempo de observación	Dos horas
Variable	Artes plásticas
<p>Descripción de la observación</p> <p>Después de la bienvenida a los niños, se da inicio al taller con una parte teórica relacionada con la pintura. Se le entrego a cada niño una serie de materiales para desarrollar el taller. Se inició entregándole a cada niño una hoja de revista para que la rasgara libremente, después ya podría darle forma a cualquier figura de su agrado, plasmándola en un octavo de cartulina. Luego con temperas hicieron pintura dactilar en la silueta de un dibujo. Enseguida, en la mitad de una hoja de block se colocó una gota de tempera de diferentes colores y con medio pitillo iban soplando la tempera formando una figura. Después con pasta de seco y lana elaboraron hermosos collares y manillas y después los decoraron a su gusto. Luego, con una bolsa de papel, medias viejas, lanas, botones, marcadores, hilos y agujas cada niño elaboró un títere a su gusto donde le dieron un nombre a su trabajo. Por último, con cáscaras de huevos secas trituradas, unos niños iban pegando a una silueta de un caballo y otros a un frutero, al final los pintaron con temperas y decoraron a su gusto.</p>	
<p>Aspectos Positivos</p> <p>La participación de los niños en general fue buena y se logró lo propuesto.</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>Por falta de tiempo no se pudo hacer el collage.</p> <p>Algunos niños se molestaban porque tenían que repetir su trabajo.</p>
<p>Comentarios</p> <p>Nos dimos cuenta que los niños más agresivos en clase fueron los que más trabajaron y gozaron del taller. Algunos niños desperdiciaron el material, ya que por el afán de terminar rápido dañaban sus trabajos. Y tenían que volver a repetirlo.</p>	

Conclusiones

La aplicación de las artes plásticas permite crear nuevos medios de comunicación.

6.5.2 Validación de las hipótesis de trabajo

Hipótesis 1. “La danza desarrolla capacidades en los estudiantes y es una buena forma de aprovechar el tiempo libre”. Esta hipótesis se valida porque en el taller de danza pudimos observar que algunos niños no podían llevar el ritmo debido a su timidez, pero con la motivación de las docentes lograron el objetivo.

Hipótesis 2. “El teatro desarrolla en los niños la espontaneidad, recuperando el juego e improvisando, también se trabaja la postura corporal, la respiración, las emociones y es una forma de aprovechar el tiempo libre”. Esta hipótesis se valida porque todos los niños participaron con agrado en todas las actividades de teatro.

Hipótesis 3. “El deporte desarrolla capacidades motrices: agilidad, coordinación, equilibrio, resistencia... en los niños y niñas y se puede aprovechar el tiempo libre”. Esta hipótesis se valida porque a los niños les gusta participar en actividades pre-deportivas, ya sea en forma individual o colectiva.

Hipótesis 4. “La pintura estimula la comunicación, la creatividad, la sensibilidad y aumenta la capacidad de concentración y expresión en los niños y niñas y así aprovechar el tiempo libre”. Esta hipótesis se valida porque nos dimos cuenta que los niños poseen muchas destrezas en la parte artística.

Hipótesis 5. “Los juegos tradicionales desarrollan en los estudiantes habilidades motrices, mejora la ubicación espacio-temporal, crea alegría, satisfacción y es una manera de aprovechar el tiempo libre”. Esta hipótesis se valida porque los estudiantes estaban entusiasmados con los juegos tradicionales, ya que para ellos fue algo novedoso.

Hipótesis 6. “Las artes plásticas desarrolla habilidades para que los niños y niñas se desenvuelvan en la sociedad, observen el mundo de una manera diferente que le va a proponer y generar ciertos recursos, para hacer evidente su sensibilidad”. Esta hipótesis se valida porque los niños tuvieron la oportunidad de crear sus propios personajes con material reciclable.

6.5.3 Diagrama de Gantt

ACTIVIDAD	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividad de sensibilización.																				
Creación de la tuna.																				
Día de la poesía.																				
Conformación Grupo de danzas.																				
Encuentros deportivos.																				

ACTIVIDAD	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Festival de música.																				
Festival de pintura.																				
Día de la familia.																				
Día de Halloween																				

6.6 PERSONAS RESPONSABLES

Floralba Muñoz Reyes.
 Lourdes Muñoz Reyes.
 Marelby Pinzón Ibáñez.
 William Pachón Sánchez.
 Geovanni Alfredo Motoa.
 Javier Orlando Castro.

6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

Todos los estudiantes de Básica Primaria de la Institución Educativa Departamental El Triunfo y sus sedes.

6.8 RECURSOS

6.8.1 Recursos humanos

- Docentes
- Estudiantes
- Rector
- Coordinador
- Funcionarios de la Alcaldía Municipal
- Gerente postobón
- Padres de familia
- Talleristas

6.8.2 Recursos técnicos

- Consola
- Televisor
- Computador
- Cámara
- Impresora
- D.V.D
- Videobeam
- Grabadora

6.8.3 Recursos didácticos

- Diferentes clases de papel
- Cartulina y cartón paja
- Vinilos y temperas
- Lápices, marcadores y colores...
- Tijeras, pegante
- Material reciclable
- Aros, colchonetas, balones
- Lazos, trompos, canicas.

6.8.4 Presupuesto

RUBRO	MONTO
Sistematización del proyecto	\$ 100.000
Elaboración de encuestas	\$ 30.000
Transporte	\$ 50.000
Elaboración de talleres	\$ 200.000
Refrigerio	\$ 200.000
Fotocopias	\$ 100.000
Honorarios Talleristas	\$ 200.000
Papelería y otros	\$ 200.000
Total.....	\$ 1.080.000

6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Planear	Hacer
<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización a la comunidad educativa frente a la importancia del fortalecimiento de la convivencia escolar haciendo buen uso del tiempo libre especialmente en la hora de descanso. • Organización de espacios lúdico-recreativos en la Institución donde se disponga de una gran diversidad de material didáctico e implementos deportivos en la dinámica de ofrecer diferentes actividades donde los estudiantes puedan emplear adecuadamente su tiempo libre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de encuentros con estudiantes, docentes y padres de familia para socializar los propósitos y metas frente al mejoramiento de la convivencia escolar en la Institución. • Realización de actividades lúdico-recreativas como: juegos tradicionales, deportivos, de salón, de mesa. Talleres de arte y pintura, entre otros...

Verificar	Actuar
<ul style="list-style-type: none"> • Compromisos establecidos por cada ente integrador, desde su papel de guía, acompañante o participante en el proceso de transfiguración de los descansos pedagógicos. • Disposición, motivación y participación activa del estudiantado en el desarrollo de las diferentes actividades, evidenciando formación en valores, disciplinas y demás actitudes positivas frente a la convivencia escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> • La comunidad educativa se compromete con la calidad de los procesos Institucionales reconociéndose como actores comprometidos con el cambio. • Transformación de los descansos pedagógicos ofreciendo diversidad de actividades a los estudiantes para que empleen adecuadamente su tiempo libre.

6.10 INDICADORES DE LOGRO

- ✓ Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa, de acuerdo con su edad.
- ✓ Muestra armonía corporal en la ejecución de las danzas.
- ✓ Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios textuales, verbales, gráficos y plásticos.
- ✓ Disfruta de los juegos y actividades grupales.
- ✓ Manifiesta respeto por sus compañeros y docentes.
- ✓ Representa con facilidad diferentes roles y participa en actos culturales.
- ✓ Elabora diferentes trabajos con material reciclable.

7. CONCLUSIONES

- ✓ Los objetivos propuestos en la elaboración y aplicación del proyecto lúdico –recreativo, fueron alcanzados porque nos permitió mejorar y al mismo tiempo enriquecernos como docentes en el área de Educación Física, recreación y deporte.
- ✓ Se evidencio que a través de los talleres lúdicos-recreativos se mejoro la convivencia y el comportamiento de los estudiantes de los grados segundo y cuarto de la I.E.D. El Triunfo. (Básica Primaria).
- ✓ Este proyecto nos brindo la oportunidad de realizar una serie de talleres, donde se demostró que una de las formas más fáciles de lograr un aprendizaje es a través del juego.
- ✓ Por último, la realización de este proyecto nos dejo grandes expectativas, ya que fue muy satisfactorio tanto para las docentes como para los estudiantes.

8. BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR Guido, DE LEÓN Blanca G, y RECINOS Luis A. Conductas problemas en el niño normal. México. Ed. Trillas. 1997. p. 94.

ARBELÁEZ, Pinto, Julio Enrique. Espacio lúdico: una construcción social y comunitaria. En: Anales de Documentación [en línea]. Consultado, agosto 10 de 2014, de: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/JArbelaez.html> (28 al 30 de Julio de 2002).

COLOMBIA, MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Ley general de educación. Santafé de Bogotá: El Ministerio.

COLOMBIA. Constitución Política de 1991. Bogotá D.C.: Editorial Legis, 1991. Arts. 44,45 67,68 y 70.

FULLEDA, Bandera, Pedro. Lúdica por el desarrollo humano Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos. En: Anales de Documentación [en línea]. Consultado, agosto 30 de 2014, de: <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html> (Julio 31 a Agosto 2 de 2003). Bogotá, Colombia.

GARCIA, Ruso, Herminia. La danza en la escuela y la formación de los profesores. España. Universidad de Compostela, 1997.
la-mesa-cundinamarca.gov.co/mapas-municipio.shtml

MONTESINOS, Ayala, Diego. Colección educación física, la expresión corporal. Su enseñanza por el método natural evolutivo. Colombia: INDER, 2004.

PÉREZ, Polo. Magisterio de educación física 2011.

RODRÍGUEZ. La danza como medio potenciador del desarrollo motriz del niño en su proceso de formación deportiva, 2003. Pdf

STOKOE. Patricia.(2008).La Expresión Corporal – Danza Según Patricia Stokoe. Consultado 25 de septiembre de 2014, de:
<http://educadoresyarte.blogspot.com/2008/08/la-expresion-corporal-danza-segun.htm>

TORRES, Martínez, Gabriela. Intervención educativa.(2011). ¿Qué es un proyecto de intervención? En: Anales de Documentación [en línea]. Consultado, junio 15 de 2014, de: <http://uvprintervencioneducativa.blogspot.com/2011/09/que-es-un-proyecto-de-intervencion-por.html>.

VARGAS, Carlos Eduardo. El deporte como objeto de estudio. Colombia: INDER, 1993. p. 67-69.

ZÚNIGA, Benavides, Guillermo. (1998) La pedagogía Lúdica: una opción para comprender. Funlibre. Seccional Nariño. En: Anales de Documentación [en línea]. Consultado, septiembre 2 de 2014, de:
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso 5/GZuniga.htm>

9. ANEXO FOTOGRAFICO

TALLER Nº 1 DANZA



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras

FOTOS TALLER N° 2 TEATRO



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras

TALLER Nº 3 DEPORTE



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras

TALLER No. 4 PINTURA



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras

TALLER No. 5 JUEGOS TRADICIONALES



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras

TALLER N° 6 ARTES PLASTICAS



Fuente: Las Autoras



Fuente: Las Autoras



Fuente: las autoras